게임 명인이 선택한 신세대 게임전문지

GAMECHAMP

# 신세대 게임챔프®

자매지 PC CHAMP

9 1995

기사특약 「더 슈퍼 패미컴」「새턴 매거진」

값 5,000원

마감특보

「로맨싱 사가3」 프리시나리오로 화려한 등장!

차세대 특보

100% 완성도를 향한 힘찬 전진 「버철화이터2」

비디오 게임 특보

「킬러 인스팅트」 캐릭터 철저 분석

「철권2」 캐릭터별 필살기 완벽 공개

「킹 오브 화이터즈 '95」 필살기 대공개!

비디오 게임 긴급속보

「성검전설3」 / 「요시 아일랜드」

특별진단

울트라 64, 「게임계 뒤집기」선언

집중공략

SFC 「데어 랑그리사」 / SS 「리그로드 사가」 / PS「아크 더 래드」

별책부록

IBM-PC 게임파워 방학특집 「게임공략 베스트11」

3DO유저를 위한 전문지 「3DO 얼라이브」

9 771227 717002 09

ISSN 1227-7177

★게임챔프는 독자의 자존심을 지켜줍니다★

게임·게임기의 모든것

# 삼성게임프라자

최상의 제품을 가장 싸고 빠르게

# 삼성게임프라자 체인점 모집

체인점 본사와 전국 지역 소매점과 직접 연결되어 본사의 상품정보, 운영방법등을 신속하게 지원받는 국내 게임유통 최초의 선진화된 프렌차이즈 전문점입니다.

## 금월의 우수체인점

©SEGA

서울 대치점
대표:이영숙
565-2252

수원 종로점
대표:신강섭
(0331) 251-1617

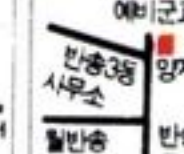
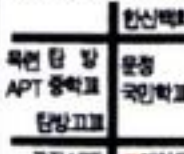
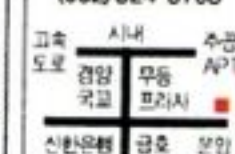
전북 이리점
대표:박순옥
(0653) 855-6679

분당 파크타운점
대표:최진기
(0342) 711-3596
금산레포츠쇼핑1층

| 점포 | 전화 |
|---|---|
| 충주점 | (0441) 854-1656 |
| 서울상계점 | 932-5264 |
| 청주점 | (0431) 233-3725 |
| 경기 중동점 | (032) 666-0621 |
| 서울 아현점 | 312-3764 |
| 서울시흥점 | 895-8075 |
| 경기 하남창우점 | (0347) 795-0970 |
| 대구관음점 | (053) 323-5588 |
| 강원 동해점 | (0394) 33-8311 |
| 경기안성점 | (0334) 74-5364 |
| 경북포항점 | (0562) 42-8926 |
| 서울구의점 | 456-2561 |
| 인천계산점 | (032) 551-4044 |
| 평촌현대점 | (0343) 85-7610 |
| 울산 성남점 | (0522) 46-2448 |
| 서울대치점 | 565-2252 |
| 서울대림점 | 843-4622 |
| 서울자양점 | 447-9356 |
| 서울 용산점 | 717-7140~1 (나진상가12동나열 101호) |
| 서울흑석점 | 813-7577 |
| 서울구로점 | 863-2055~6 |
| 용산1호점 | 714-4556 |
| 서울개포점 | 3461-2315 |
| 서울신림점 | 888-3960 |
| 소공동점(롯데) | |
| 잠실점(롯데월드) | |
| 남대문점(신세계) | |
| 서울가양발산점 | 690-7264 |
| 서울삼선교점 | 745-3837 |
| 서울창동점 | 994-1467 |
| 서울송파점 | 420-6792 |
| 서울능동 | 454-871 (삼성리빙프라자) |
| 용산2호점 | 3272-3838, 9 |
| 서울행당동점 | 299-7158 |
| 서울갈현동점 | 384-8113 |
| 영등포점(롯데) | |
| 청량리점(롯데) | |
| 영등포점(신세계) | |
| 서울오목점 | 645-9313 |
| 서울대치리빙점 | 3453-7030 |
| 서울사당점 | 594-6172 |
| 분당서현점 | (0342) 701-4949 |
| 부천송내 | (032) 321-9 |
| 용산3호점 | 3272-4085 |
| 서울명일점 | 488-8604 |
| 서울천호리빙점 | 474-1945 |
| 잠실점(롯데) | |
| 미아점(신세계) | |
| 서울목동점 | 645-8205 |
| 서울거마점 | 401-1510 |
| 서울상도점 | 824-6275, 6 |
| 서울중계점 | 937-2272 |
| 분당파크타운점 | (0342) 711-3595, 6 |
| 인천효성 | (032) 547-9 |

SAMSUNG

삼성전자

문의처 : 하이콤 (주)하이콤 삼성게임프라자 사업부 (02)795-5765

# 게임박사님들 모두 나를 따라 오세요.

**사은품**

전국 삼성게임프라자에서 구매하시는 고객에게 투명 비치볼을 드립니다.

전 둔산점
표: 박재홍
42) 483-4962

대전 월평점
대표:정근영
((042) 529-7303

남 창원점
표:김미영
551) 67-0868
원그랜드상가2층

경남 진주점
대표:박용준
(0591) 745-7213

| 점포 | 전화 |
|---|---|
| 충북 제천점 | (0443) 48-4088, 47-6088 |
| 경기 장현점 | (0346) 572-7508 대영아파트상가112호 |
| 청주 용암점 | (0431) 293-2526 |
| 대전 법동점 | (042) 628-0789 |
| 전주효자동점 | (0652) 224-4959 |
| 서울대방점 | 824-6276 |
| 대전정림점 | (042) 585-0275 |
| 진주상대점 | (0591) 52-5519 |
| 군산점 | (0654) 61-3065 |
| 대구삼덕점 | (053) 426-6232,3 |
| 서울미아점 | 982-5753 |
| 경기수원역점 | (0331) 256-0463 |
| 경북김천점 | (0547) 32-6439 |
| 서울세운점 | 264-3827 (세운상가 4층 바열 435호) |
| 천만수점 | 2) 469-6654 (…프라자1층) |
| 일산점 | (0344) 913-6406 (대영프라자 3층 341호) |
| 속초점 | (0392) 31-4646 |
| 춘천점 | (0361) 51-4548 |
| 대전월평점 | (042) 529-7303 |
| 대구상인·월성점 | (053) 638-0466 |
| 대구칠곡점 | (053) 323-4000.1 |
| 경북점촌점 | (0581) 53-8944 |
| 진주점 | (0591) 745-7213 |
| 부산 반송점 | (051) 531-2905 |
| 전주점 | (0652) 87-9810.1 |
| 기안산점 | ) 418-2891.2 |
| 일산낙민점 | (0344) 903-6070 (일산프라자 103호) |
| 수원중로점 | (0331) 251-1617 |
| 원주점 | (0371) 43-5592 |
| 대구복현, 산격점 | (053) 953-2805 |
| 대구성서점 | (053) 584-1790 |
| 대구지산, 범물 | (053) 781-2788.9 |
| 경남마산점 | (0551) 41-4755 |
| 부산연산점 | (051) 865-8617 |
| 전북이리점 | (0653) 855-6679 |
| 전남순천점 | (0661) 53-7885 |
| 산본점 | 43) 94-6758 |
| 경기포천점 | (0357) 541-2053, 32-8827 |
| 금곡점 | (0346) 592-2087.8 상용상가 1층 25호 |
| 대전둔산점 | (042) 483-4962 |
| 대구봉덕점 | (053) 474-3101 |
| 대구 대명점 | (053) 622-2290 |
| 대구시지, 경산점 | (053) 792-3697~8 |
| 경남창원점 | (0551) 67-0868 (성원 그랜드상가 2층) |
| 부산수정점 | (051) 441-7398 |
| 이리동산점 | (0653) 857-9638 |
| 광주운암점 | (062) 524-5708 |

삼성 게임소프트웨어

16비트 슈퍼 알라딘 보이용

멀티미디어의 삼성전자

퍼즐액션

완벽한 한글로 탄생한 RPG게임 제3탄 !

# 라이트 크루세이더

7월 22일 발매

## 저주받은 그린로드에 초감각 두뇌전쟁이 펼쳐진다 !

[illegible] 렌더
그가 찾아간 [illegible] 그린로드는 저주받은 사람들의
공포에 떨고 있는 외침만이 서려있었다.
그들을 구출하고 악의 영혼들을 봉인하기 위해
또다시 검을 잡은 랜더에게 과연 마법의 의문이 풀릴지,…

한글화 1탄 스토리 오브 도어와
한글화 2탄 신창세기 라그나센티에 이은
한글 RPG 3탄 라이트 크루세이더는
기존의 액션 RPG라는 장르에 퍼즐적 요소를 추가하여
퍼즐 액션 RPG라는 새로운 장르를 개척한 작품으로
유저 여러분의 금번 여름방학을 책임 질 수 있으리라 확신한다.

■ 권장소비자가격 : ₩69,900 (VAT포함)

16비트
저가 보급형
게임기

**슈퍼 알라딘 보이 Ⅱ**
SPC-201 N ₩154,000
유선 3버튼 패드,
AV/RF겸용 케이블
과전압 보호용 어댑터

**불법제품은 사지도 팔지도 맙시다!**
불법 복제품은 삼성 슈퍼 알라딘 보이의 고장의
원인이 될 수 있고, 애프터 서비스도 받을 수 없습니다.
뿐만아니라, 심의를 거치지 않은 불법 유통패은
어린이및 청소년들에게 나쁜 영향을 줍니다.

C&C COMPUTER AND COMMUNICATION

● 수신자 부담전화 : 080-022-3000
● 직통 : (02)541-3000

■ 국내영업본부 C&C판매사업부
서울시 중구 남대문로 5가 84-11
(세브란스 빌딩 18층)
HE영업부 259-2971~7

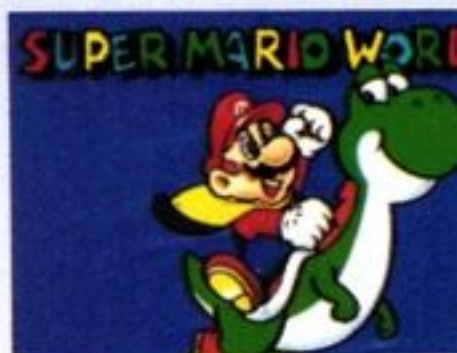
■ 삼성 홈 게임기 총판점
서울 하이콤(주) : 795-5765
게임라인(주) : 713-7033
아랑(주) : 715-5828
포스트 : 715-3393
멀티테크 : 703-9346
광주 광주콤 : 228-6652

■ 구입문의
총판점, 전국삼성게임프라자,
전국유명백화점, 쇼핑센타
※게임내용문의
매주 토요일 오후 2시~6시까지
TEL 707-1448, 707-1450

기술의 힘으로 세계와 겨루는

SAMSUNG
삼성전자

기다려!
동키콩도
세계여행 같이
갈꺼야!

윽!
떨어졌다

야!
북극이 보인다

슈퍼컴보이
COMBOY

동키콩

슈퍼마리오 카트

터즈 히스토리

태권도

슈퍼마리오 올스타즈

# 현대전자

서울시 강남구 역삼동 705-19(보람금고빌딩 9층)
게임기 영업부 : 전화 527-2584~6

현대전자대리점

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| (주)멀티테크 | 703-9346 | 나우게임 | 702-2433 | (주)하이콤 | 795-5765 |
| (주)게임라인 | 713-7033 | (주)아랑 | 715-5828 | 게임랜드 | 712-3682 |
| (주)고봉산업 | 706-8602 | 게임토피아 | (064)52-2522 | 삼미OA통신 | 558-1472 |

파-워 업

# 스트리트 파이터 II STREET FIGHTER II

세계에서 가장 위대한
스트리트 파이터들이 진정한
챔피온을 가리기위해서
한자리에 모였다.
막강한 힘을 발휘하는 페이롱의
승룡킥과 렉카헨으로무서운
새로운 도전자들과 실감나는
결투를 경험하세요!

새로운 도전자들

●새로운 도전자들의 얼굴이
들어있는 24장 바코드 카드 포함

●바코드
슈퍼스트리트파이터
43,000원

전국유명 백화점 및 완구점에서 구입하세요.

LCD 액정화면이므로 유해전자파의 피해가 전혀 없습니다.

파-워 업

# MARVEL COMICS X-MEN 엑스-맨

울버린의 초강철 손갈퀴와
비스트의 초인적인 힘
그리고 여러분의
용기와 지혜로
매그니토의
죽음의 군단을
무찌르세요.

●새로운
얼굴이 들어있는
24장 바코드 카드 포함

●바코드
X-MEN
43,000원

바코드게임기

TIGER ELECTRONICS INC.
주식회사 대도실업
서울시 광진구 중곡2동 140-2, 우양빌딩 4층
TEL:(02)446-0030(代) FAX:(02)446-9919

# 다크

94년 어스토니아 스토리에 이어 95년은 마침내
"다크 사이드 스토리!"

**사용환경**

**CPU:** 386DX 이상
비디오: VGA
메모리: 4M 이상
하드용량: 8M 이상
입력도구: 키보드, Gravis 조이 패드
사운드: ADLIB, SB, 옥소리, GM MIDI
사용 OS: MS-DOS Ver 5.0이상

즐겁고 유익한 SKC 게임 소프트

# REGIONAL POWER II

완전 한글화!!

## 리저널파워 2

**"우리의 트렌 연방국을 수호하고 미지의 은하계를 평정하라!"**

끝없는 우주에서 펼쳐지는 제국들간의
배반과 처절한 권력의 암투! 박진감 넘치는
전략 · 전술화면, 간편한 인터페이스,
생산과 탐사에 필요한 건설옵션, 놀랄만한 스피드의
진행방식으로 즐길 수 있는 전략 시뮬레이션 게임.

용도/순수 오락용,장르/전략 시뮬레이션 게임

- 사용기종 : IBM 386 이상 호환기종, 7MB이상의 하드 여유공간 필수
- 사용환경 : DOS 5.0 이상
- 권장사항 : IBM 486 이상
- 필요메모리 : 2MB (EMS 필수)
- 그래픽카드 : VGA
- 사운드카드 : 사운드 블레스터 호환용
- 입력도구 : 마우스 필수

COSMO

SK SOFT LAN

즐겁고 유익한 SKC 게임 소프트

전구매자에게 선텐용 문신
스트커와 예쁜 라벨을 드립니다.

# 3×3 아이즈

## (부제:삼지안 변성)

인기정상의 만화 3×3아이즈, 마침내 그 신비를 PC게임으로 벗긴다

## 시바의 마력을 파괴하라!

수백만 일본독자를 강타한 인기폭발의
애니메이션 대서사시 3×3아이즈
'삼지안 운가라의 비밀을 파헤쳐라'
아득한 기억의 저편에 있는 무서운 비밀
파이와 야크모는 공포의 여행을 떠나는데…

## "어드벤쳐 게임의 완결판!"

비디오 윈도우즈라는
동화전용 프로그램을 이용,
오리지널 비디오 애니메이션을 능가하는
환상적 그래픽 화면이 펼쳐진다!
흥미진진한 시나리오,
실감나는 BGM과 성우의
육성까지-. 일본을 휩쓴
인기 어드벤쳐 게임을 마침내
국내에서 만난다!

완전 한글화!!

개발원 KCT

SKC SOFT LAND

▶ 권장소비자 가격 : FD.41,000원 CD-ROM.39,000원

즐겁고 유익한 SKC 게임 소프트

# 삼국지 무장쟁패 2

格鬪經典

완전 한글화!!

전하가 당신 손안에 !
광의 승리를 쟁취하라!"

작의 아케이트형 전투에
략적 모드가 가미된 전혀 새로운 형태의
장쟁패 2!
지 이상의 화려한 기술과 필살기,
로운 배경화면, 3개의 독특한 보너스 스테이지,
축을 흔드는 음향과 디지타이즈된 음성,
·촉·오의 쟁쟁한 영웅들의 야심과 도전이
무하는 슈퍼액션 게임을 즐겨보자!

도/순수 오락용,장르/액션형 아케이드 게임

용기종 : IBM 386 이상 호환기종, 하드드라이브 필수
용환경 : DOS 5.0 이상
장사항 : IBM 486 이상
요메모리 : 2MB
래픽카드 : VGA
운드카드 : 애드립, 사운드 블레스터 호환용카드, MT-32/GMIDI
력도구 : 키보드, 조이스틱, 마우스

SKC SOFT LAND

국내최초로
우리나라 인기 만화를
게임화 !

# 개미맨

**"하드웨어 스크롤을 능가하는 맵형 이중 스크롤 지원! 그 환상적인 액션 게임을 만난다!"**

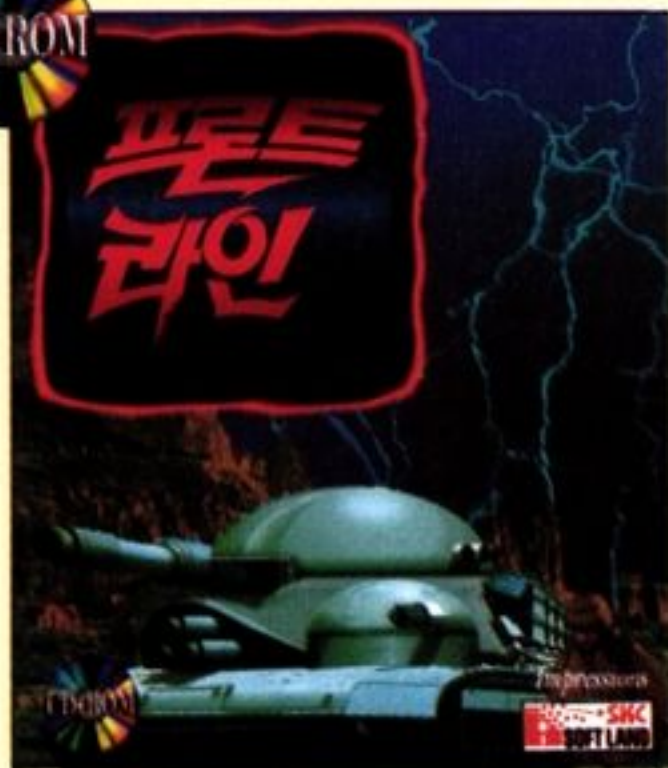
**다양한 게임의 세계가 펼쳐진다.**

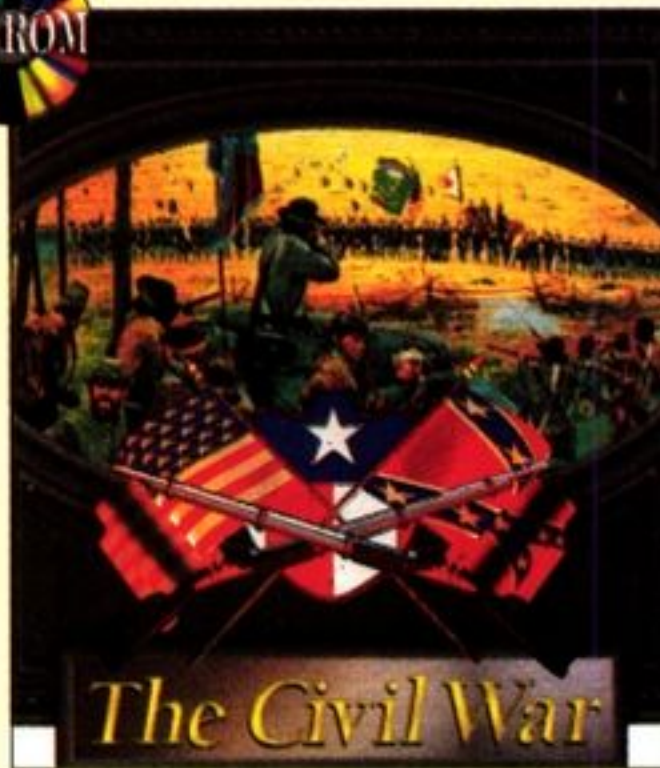
클립톤 별의 지구정복
공습이 시작되고,
파워 장갑체 바이오들의
목숨을 건 사투가 시작된다!
화려한 오프닝 비쥬얼과
그래픽 화면!
일본 FM-Town의 액션
게임과 동급 레벨의
애니메이션을 만난다!
4M이상의 용량으로
즐길 수 있는 게임.

**용도/순수 오락용,장르**

- 사용기종 : IBM - PC 호환기종
- 사용환경 : CPU ; 386-33DX
- 권장사항 : 기본스펙 386을 기준
(하위 레벨의 컴퓨터 스펙에서도 기동 가능)
- 필요메모리 : 4MB 이상
- 그래픽카드 : VGA (8 BIT이상)
- 사운드카드 : 사운드 블레스터
호환용 카드, 옥소리, 애드립
- 입력도구 : 키보드

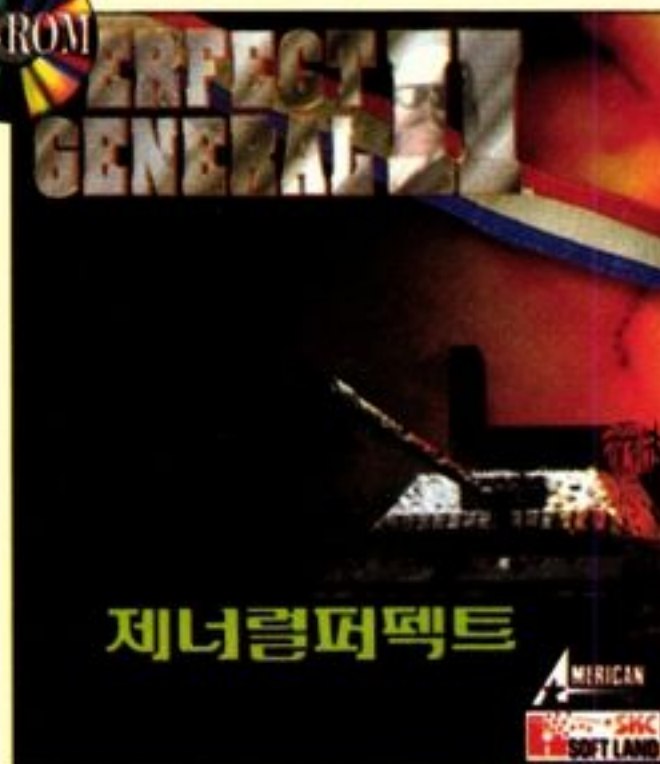
SKC SOFT LAND

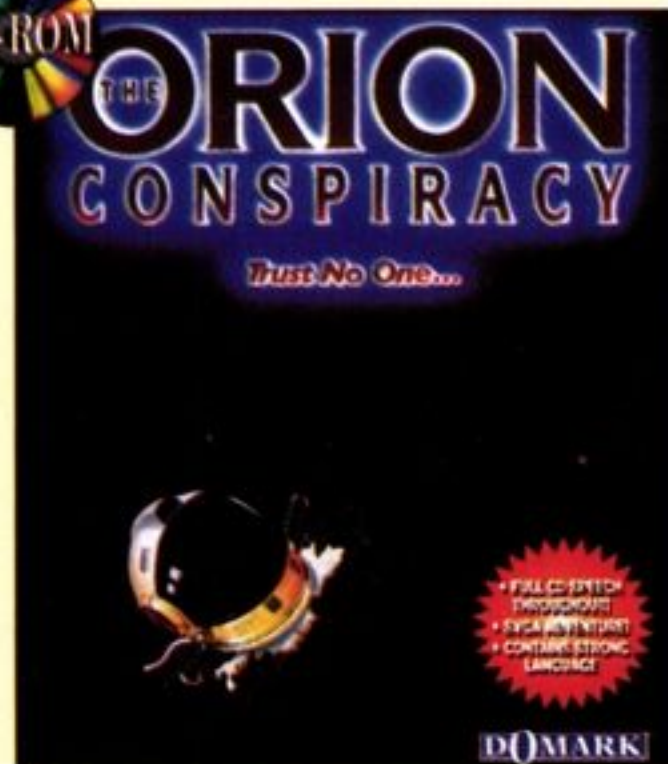
# 즐겁고 유익한 SKC 게임 소프트

## 프론트 라인

이제껏 경험해 보지 못한
전략 시뮬레이션의 결정체!
21세기의 과학력을 이용한
전투방식, 정교한 그래픽과 독특한
캐릭터들, 레이저 무기의
가공할만한 파괴력과 정밀도는
상상을 초월한다.
지금 이 순간, 당신의 판단력이
승리를 좌우할 것이다!

## 게티스버그 전투

"전략·전술게임의 새로운
개척자, Empire사의 야심작!"
미국 남군과 북군의 4년간의 치열한
전쟁! 3차원 텍스처 맵핑된 고러드
쉐이드 전장위에서 전투와 후퇴는 물론,
포병·기마병·보병의 이동이 리얼
타임으로 진행된다.
1인 또는 2인 모드도 가능하며 방대한
데이타 베이스, 전쟁의 흐름을 바꿀수
있는 2개의 가상 시나리오가 당신을
기다리고 있다.

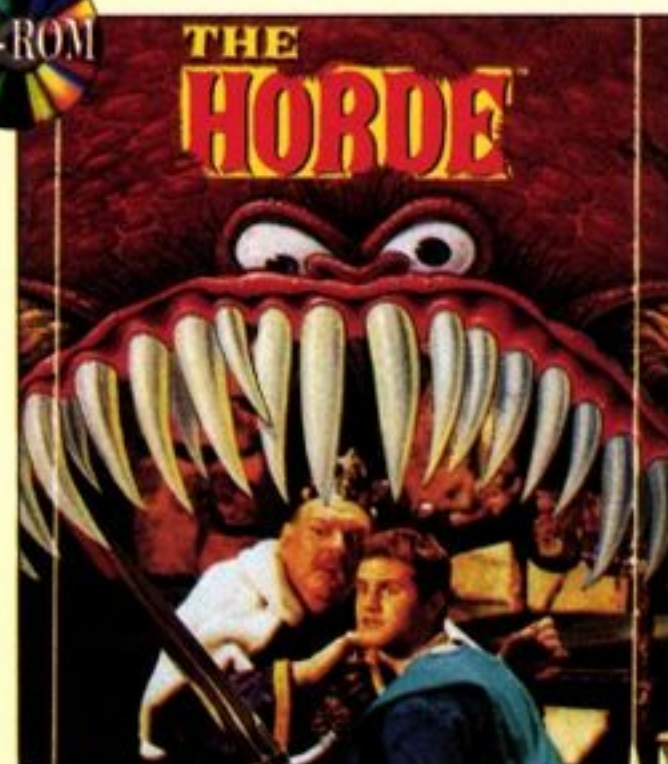
## 탱크 코맨더

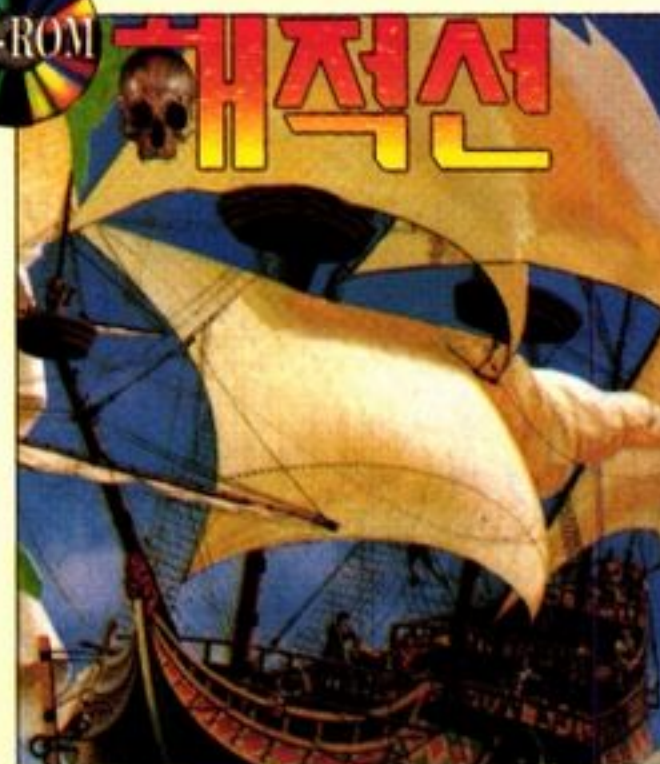
첨단무기로 무장한 탱크부대!
텍스트 매핑된 정교한 탱크모형과
지형정보, 풀 모션 비디오(FMV)시퀀스,
40여가지의 임무, 디지타이즈된
원음을 즐길 수 있는 최신
탱크시뮬레이션 게임!
모뎀 및 네트워크를 통한 1대1전투
및 다중 전투게임도 가능하다.

## 제너럴 퍼펙트 II

쉬운 인터페이스, 뛰어난 인공지능,
5가지 난이도와 2개의 그래픽 옵션,
풀 전투스크린의 최신 전략 시뮬레이션!
가상세계의 치열한 전쟁터에서 고도의
전략으로 승리를 쟁취하라!
환상적인 그래픽과 흥미진진한
시나리오가 당신의 도전을 기다리고
있다!

## 오리온 음모

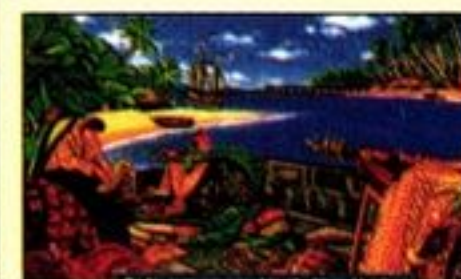
블랙홀에서 펼쳐지는 계략과 음모
속에서 당신은 아들의 죽음에 관한
진실을 캐기위해 모험을 시작하게 된다!
30명의 성우들이 더빙한 CD를 능가하는
완벽한 음성, 수퍼VGA, 마우스를
이용한 쉬운 게임진행,
영화를 능가하는 실감나는 화면,
광대한 우주에서 펼쳐지는
드라마틱한 어드벤처를 즐겨보자!

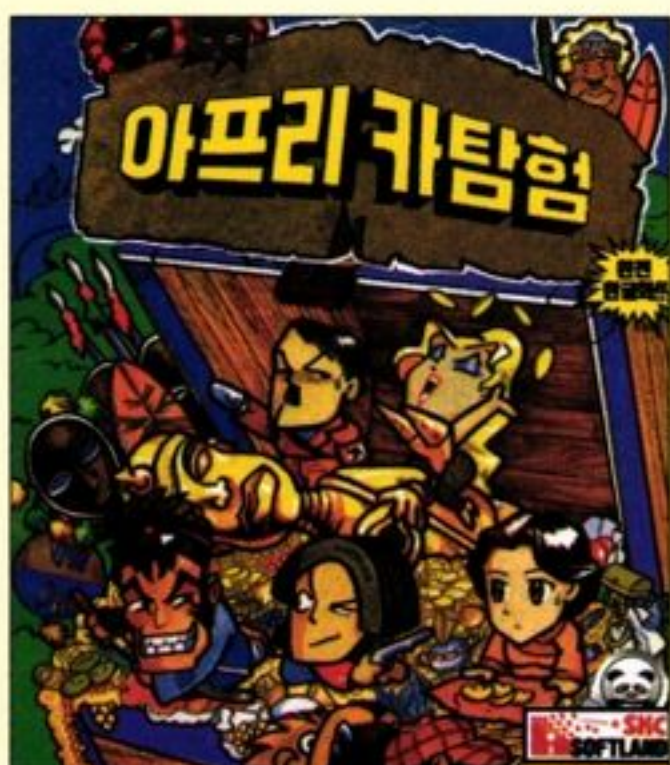
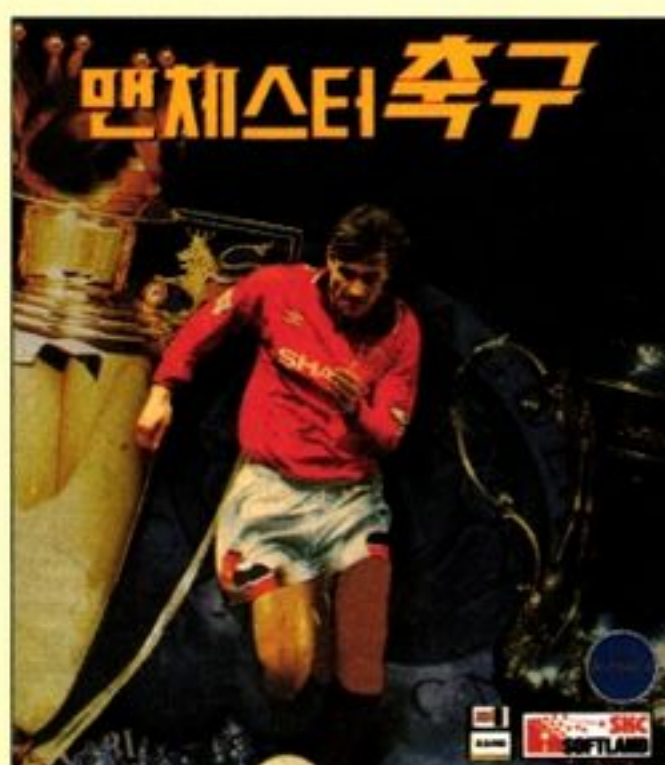
## 쾌걸조로

실감나는 그래픽! 페르시아 왕자를
능가하는 신나는 액션 어드벤처
게임을 즐겨보자!
19세기 캘리포니아의 황량한 사막.
당신은 정의의 수호자,
쾌걸조로가 된다.
황금을 지키기 위해 고대
유령함선을 탐험하고 채찍과 칼로 악의
무리와 위험을 물리쳐라!

## 호 드 (THE HORDE)

오직 먹는것 밖에 모르는 귀여운 괴물, 호드
풋내기 기사, 천사를 도와 이 괴물들로
부터 마을을 지켜야한다.
스펙타클한 캐릭터의 동작과 흥겨운
음악, 실감나는 천연 그래픽, 사용이
편해진 아이콘화된 명령어, 영국 유명
배우의 실사와 깜찍한 캐릭터가 함께
펼치는 전략 시뮬레이션 게임.
200MB가 넘는 고용량, 총 35분에 달하는
비디오 화면들로 펼쳐지는 꿈의
멀티미디어의 세계로 들어가 보자.

## 해적선

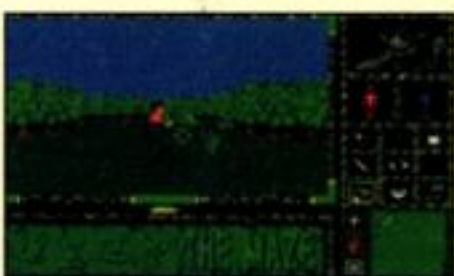
중세유럽으로 돌아가 세계해상의
상권루트를 장악해 보자!
뛰어난 지략과 전술, 빠른 판단력과
순발력이 필요한 전략게임.
수퍼 VGA, 화려한 3D 화면, 다양한
아이템과 쉬운 인터페이스로 즐길 수
있는 치열한 해상전쟁.
'보물섬'과 함께 게임의 한 장을 연
야심작을 만나보자!

# 즐겁고 유익한 SKC 게임 소프트

## 탱크군단
시공을 초월한 완벽한 현장감!
당신이 있는 곳이 바로 2차 세계대전
최대의 격전지가 된다!
데이타의 방대함과 정교함,
1차량당 50이상의 파라미터, 목표가
파괴될때까지 연속사격의 추가와
저장방식, 리얼타임 방식의 그래픽과
효과음이 환상적인 전략 시뮬레이션
게임.

## 미소녀 전사
평화로운 '새아성'의 모든 남자들이
갑자기 사라졌다.
마녀의 마법을 풀기위해 많은
미소녀들과 떠나는 신나는 모험여행!
애니메이션식의 재미있는 전투시스템,
20여곡의 음악과 감미로운 디지탈
효과음, 끝없이 펼쳐지는 모험의 시나
리오와 함께 1~4명이 동시에 진행이
가능한 롤 플레잉 게임.

## 아프리카 탐험
신나는 아프리카 탐험여행!
세계 유명인사들의 캐릭터를 사용해
해학과 웃음을 선사한다.
퍼즐과 어드벤쳐가 결합된 스릴
넘치는 새로운 게임진행,
수십가지의 폭소화면과 효과음,
아프리카의 자연생태계까지,
쉬운 인터페이스로 부담없이
즐길 수 있는 폭소 어드벤쳐 게임.

## 멘체스터 축구
치열한 프로축구계에 새로운 신화를
창조하라!
다양한 옵션과 방대한 데이터를 활용,
최강팀을 만들어 보자.
홈·어웨이 경기선택, 고난도 테크닉을
가진 2,500여명의 선수들과 10여개가
넘는 경기술, 슬로우 모션으로 다시
보는 승리의 순간, 박진감 넘치는
현장음과 음향효과는 가히 놀랄만
하다.

## 영웅소녀
"슈퍼 액션 환타지 게임!"
세상에서 제일 사악한 힘에 대항해
싸우는 소녀, 청리.
16MB의 방대한 용량, 스트리트
파이터를 능가하는 격투기,
다양한 오디오 기능까지.
롤 플레잉 게임, 어드벤쳐 게임,
격투게임을 결합한 전혀 새로운
어드벤쳐 게임을 만난다.

## 무림쟁패
명나라 말기, 유적들이 난을 일으키고,
무림은 혼란에 빠진다.
마교를 물리치고 무림의 평화를
수호하라! 실감나는 캐릭터와 효과음,
다중 스크롤의 화려한 배경, 독특한
보너스 스테이지, 컴퓨터와의
대전까지-. 무림문파를 주제로 한
최초의 격투게임을 만나보자!

## 마왕미궁
"리얼타임의 3D 입체게임!"
입체적인 전투화면, 실감나는 그래픽과
대화 시스템! 끝없이 펼쳐지는 악의
미로는 당신을 잠시도 놓아주지 않을
것이다! 리얼타임의 전투방식, 환상적인
효과음과 다양한 배경음악을 즐길수
있는 액션·어드벤쳐·롤 플레잉을
합친 대작!

## 『제갈공명 와룡전』 리뷰 공모!
『제갈공명와룡전』을 해 보신 소감(리뷰, 평가 또는 삼국시대를 배경으로 하는 다른 전략 시뮬 게임과의 비교도 가능함) 을 A4용지 두 장 정도로 정리하여, 여러분의 성원에 힘입어 한달 더 연장하오니 95년 8월 7일까지 서울 마포구 서교동 393-4 월간 마이컴 『제갈공명와룡전』담당자 앞으로 보내주십시오. 당첨된 분들께는 아래와 같은 소정의 상품을 드립니다.

- 최우수상 1명 : 486PC
- 우 수 상 3명 : CD-ROM 드라이브
- 입 상 작 5명 : 마이컴 6개월 구독권, 인기 CD-ROM 게임
- 가　　작 11명 : 인기 게임

SKC SOFT LAND

The Future Is Now
SNK

# NEO-GEO 게임경진대회

전국에 계신 네오지오 회원 여러분 안녕하세요.
삼풍백화점 붕괴 사고와 계속되는 장마 속에서 여름의 활기를 잃어버리지 않을까 걱정이 앞섭니다.
하지만 우리 네오지오 회원 여러분들은 결코 지루한 나날을 보내지 않으리라 믿습니다.
왜냐하면 늘 여러분과 함께하는 네오지오가 곁에 있으니까요.
혹시 회원 여러분들은 기억하고 계신지 모르겠네요.
작년 7월말, 여름방학과 함께 시작됐던 네오지오의 폭발적인 열기와
이에 부응하여 본사에서 네오지오를 사랑해 주시는 게임 유저들에게 보다 부담없는 가격으로
더 좋은 서비스를 해드리고자 회원가입제를 시행했습니다.
초창기에 가입하신 회원가입을 하신 회원 여러분은 유효기간이 얼마 남지 않았지요.
1년 동안 저희 네오지오를 많이 사랑해 주시고 응원해주신 성원에 감사드리며 그 보답의 뜻으로 우선 서울 지역의
200여 회원을 모시고 NEO-GEO 게임경진대회를 아래와 같이 개최하기로 했습니다.
본 행사는 서울 지역을 시작으로 해서 부산을 비롯한 지방에서도
네오지오 회원만을 모시고 정기적 비정기적으로 계속 시행될 것입니다.
네오지오 회원들은 경진대회를 통해서 회원들간의 친목을 도모하고 게임경진대회가 서울에만 편중되는 것을 막고
지방회원들에게도 공평하게 기회가 보장될 수 있도록 최선을 다하겠습니다.
초대합니다. 그러나 아무나 초대하지는 않습니다.
오직 네오지오 회원만을 초대합니다.

THE KING OF Fighters'95

©SNK 1995

TM

1. 행사명:제 1기 네오지오 회원 사은 게임경진대회
2. 일시:1995년 8월 12일
3. 장소:서울 중구 소재 네오지오랜드
4. 주최:(주)빅에이
5. 참가 자격:제 1기 네오지오 서울지역 회원 전원
6. 행사 내용:킹 오브 화이터즈'95
7. 시상품:1등(1명)-네오지오 게임기 1대, 아랑전설3 팩 1개
   2등(1명)-네오지오 게임기 1대
   3등(2명)-각 아랑전설 팩 1개씩
   4등(4명)-각 손목시계 1개씩
   5등(8명)-각 도서상품권 2매씩
   선수참가자 전원-진 싸울아비 루톤 T셔츠
   비회원-CD 시계
8. 참가자 준비물-회원카드
9. 참가 신청 방법-회원 번호를 상기하신 후 지금 곧 전화로 신청하세요.

문의처: (주)빅에이 080-900-4545, 418-4844
자세한 사항은 회원 통지문을 참고하세요.

빅에이
138 190 서울시 송파구 석촌동 184 1 대성빌딩2층
TEL:418 4844 FAX:417 6620

NEO
ADVANCED ENTERTAINMENT SYSTEM
GEO

# 네오지오 노마진 퍼레이드

## 여름방학을 잡아라

빅에이가 게이머의 여름방학을 기념하여 가격파괴를 선언합니다.
특히 이번의 가격 파괴는 기존의 저가 사은잔치보다 더욱 저렴하게
구입할 수 있는 가격 붕괴 행사입니다.
빅에이는 네오지오를 사랑하는 회원들 덕분에 어느덧
정회원 1000명을 돌파했습니다.
그러므로 네오지오도 이젠 국내에서 사랑받는 유저들에게 보답의
형식으로 노마진 퍼레이드를 펼칩니다.

### ◈노마진이란?

노마진이란 말 그대로 마진(이윤)을 없애는 말입니다.
특별 기간동안 원가 그대로 판매하는 행사입니다.

**노마진 리스트** 노마진 행사는 네오지오 본체와 최신 소프트를 동시에 실시합니다.

| 24만원 | 네오지오+갤럭시 화이터 |
| --- | --- |
| 10만원 균일 | 아랑전설3, 풍운묵시록, 슈퍼 사이드킥3, 월드 히어로즈 퍼팩트 |

특히 노마진 퍼레이드는 회원뿐만 아니라 비회원에게도 적용되는 폭넓은 행사입니다.
이번 기회로 여러분도 네오지오에 관심이 많았던 분들에게 도움이 되었으면 합니다.

# X세대의 기본은 게임머신으로 부터 시작한다.

최고품질선언!!

# 게임머신

Game Machine

전원 리셋 재시동

DAOU INFOSYS CORP

**전문점** ■서울:으뜸본점703-1564·게임랜드712-3682·소프네트707-0507·게임파워706-9002·모닝게임701-6066·영창전자714-8510·쥬니유통438-6148
■부산:태원상사051-805-8968 ■광주:광주콤062-228-6652·마이컴프라자062-522-9938 ■대구:꾸러기053-421-5234
■대전:대전태원042-252-1309 ■청주:청주으뜸0431-68-8070
(전국 유명백화점이나 게임기 취급점 어디에서나 구매할수 있습니다.)

# CD-ROM 영화 게임

지금 세계는 미치광이 테러범으로 분노하고 있습니다. ... 당신은 이 사건을 멈추게 할 수 있습니다.

## 분노의 폭발

풀화면으로 비디오가 MPEG 보드 필요없는 영화와 게임

# BLOWN AWAY™

만나보십시요. 적은 당신을 알고 있습니다.
당신을 초조하게 할 것입니다.
그리고 당신을 위기에 밀어 버릴것입니다.

위기에 처한 당신의 사랑하는 가족과 친구는
참혹한 사건앞 1분 거리에 있습니다.
오직 당신만이 구할 수 있습니다. 시간이 없습니다.

충고! 쉽게 보일지 모릅니다. 결코 그렇지 않습니다.
당신의 혈압은 격렬하게 약동할 것입니다.
많은 시간을 할애해 보십시요.

분노의 폭발은
정교하고 복잡하게 묘술된 현실적인 환경입니다.
그리고 액션 비디오는 꽉 찬 스크린으로
유효 적절하게 매혹시키는 사상 초유의 CD-ROM입니다.

의문의 폭발 사고로 폭발물 제거반 경찰 사망.
이 사건의 실마리를 쥐고 있는 유일한 해결사.
범인은 아일랜드 감옥을 탈출한 미치광이 폭파범.
째깍거리는 시한 폭탄은 귀를 울리고
그의 분노에는 불이 붙는다.

## 분노의 폭발

IVI PUBLISHING
IMAGINATION PILOTS

**분노의 폭발** 국내 판권 및 제작권사 **CD-ROM HOUSE**
IEEG 주식회사 이지® M&N
서울 용산구 효창동 5-104호 일진 빌딩
전화: 代02) 707-0812
FAX: 02) 707-0816
이지 컴퓨터 주식회사가 1994년 11월로 주식회사 이지 M&N으로 바뀌었습니다.

**분노의 폭발** 국내 총 판매원 **케이티 시스템** CD-ROM HOUSE
서울 용산구 한강로 3가 16-9 전자랜드 본관 A-302호 전화 : 02)704-5977 FAX : 02)707-2955

* 협력업체

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 터미음악사 | 704-8114 | 진컴퓨터 | 701-7030 | 미디어파크 | 3272-2122 | 타이틀명가 | 711-2727 | 멀티타운 | 704-0065 |
| 멀티뱅크 | 713-2056 | 대신하이텍 | 706-4292 | 게임프로 | 706-4823 | 비엔티 | 719-1444 | 게임랜드 | 712-3682 |
| 로사전자 | 711-3516 | 아리수미디어 | 705-1315 | 한국소프트 | 711-2700 | 대전CD BASE | (042)535-8361 | 익스프레스CD | 717-6102 |
| CD마당 | 274-2202 | 대구세종컴퓨터 | (053)943-2654 | 쌍용프라자 | 703-3590 | 세광데이타테크 | 3272-1101 | | |

# 목 차
# CONTENTS

1995 Vol.34 SEPTEMBER 9 신세대 게임챔프

서울시 용산구 원효로 1가 116-2 지산빌딩 3층
전화:702-3211/4, 팩스:702-3215

## 그날!

8월 15일은 그동안 명맥을 유지했던 왜색(倭色)정기가 사라지는 그날입니다. '구 조선 총독부 건물 철거'. 이 한장의 사진으로 게이머는 무언가 가슴 속에서 꿈틀거리는, 그러면서도 과감히 내뱉지 못하는 그런 부끄러움이 있습니다. 게임을 사랑하면서 닌텐도를 추종해야 했고, 세가와 남코를 논(論)해야 하는 뒤결에는 국산개발을 바라보는 초라함이 있어야 했습니다.

우리의 민족혼은 가장 위대해야 한다는 이니셜이 붙어도 전혀 손색이 없는 이번 철거를 계기로 한민족의 게임문화도 가장 위대해야 한다는 자존심을 찾아야 합니다. 그래서 광개토왕이 스타워즈에 참가하여 우주를 제패하고 온달장군이 시뮬레이션의 메인 캐릭터가 되어 게임챔프에 실리는 그날이 와야 합니다.

## 비디오 게임라인



## SCOOP LINE



## NEWS LINE



## GAME RANKING



## 특별진단



## 차세대 게임 LINE



## 아케이드 게임 LINE



## 애니비젼 LINE



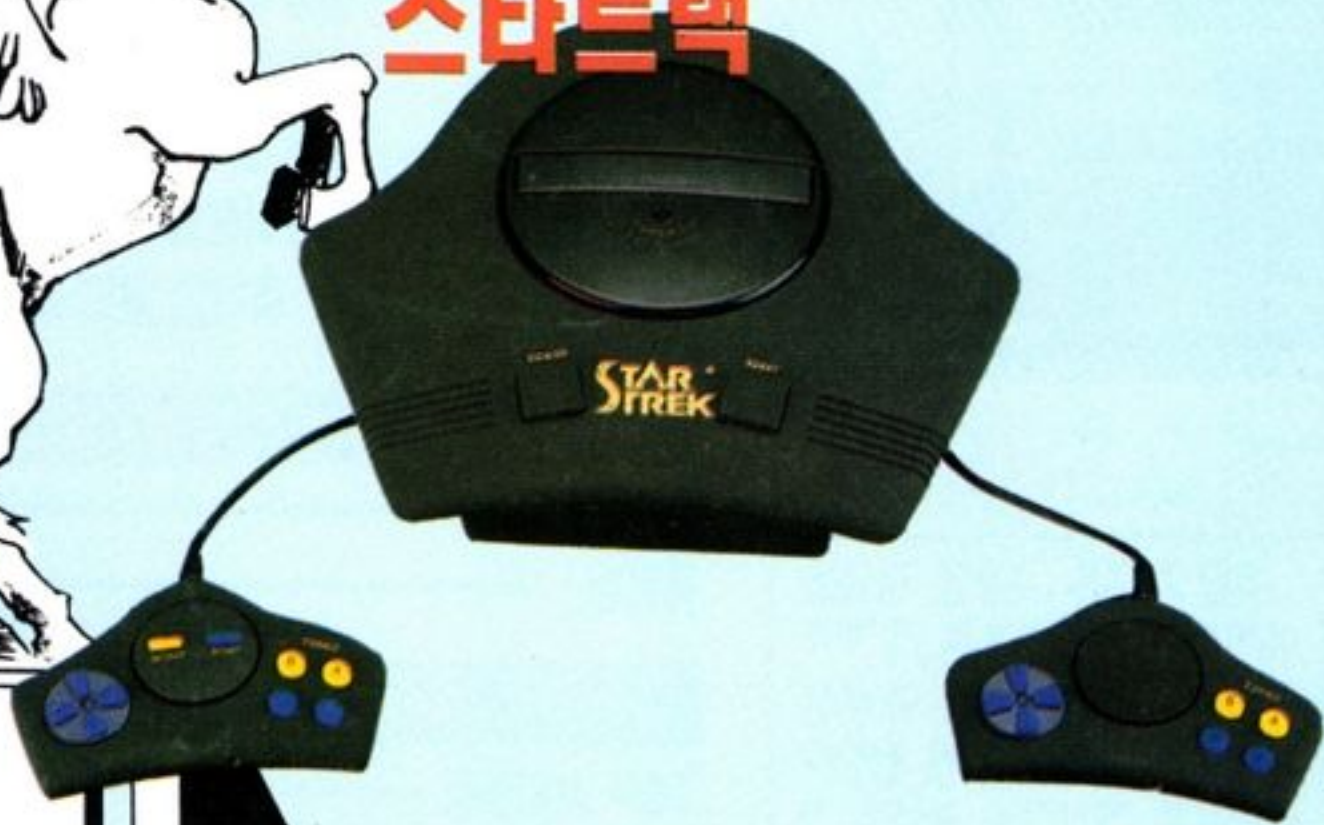
## 잡깐만

# 탑솔 게임프라자 체인점 모집!

■다기능 멀티설계
덩크스타

■64가지 게임내장
스타트랙

DUNK STAR

STAR TREK

미래 대비형 최신 첨단모델(국내유일)

- 다기능 멀티설계
- 두명이 동시에 즐기는 편리한 조이패드
- 최고급형 탑솔 아답타
- 별도제작 고급형RF채용(자체생산)
- 철저한A/S

소비자가 ₩98,000

64가지 게임내장

- 국내최초 신개발 64가지 게임내장
- 2인용 패드
- 별도제작 고급형 RF채용(자체생산)
- 최고급형 탑솔 아답타 채용
- 철저한 A/S보장
- 소비자 가격 ₩139,000

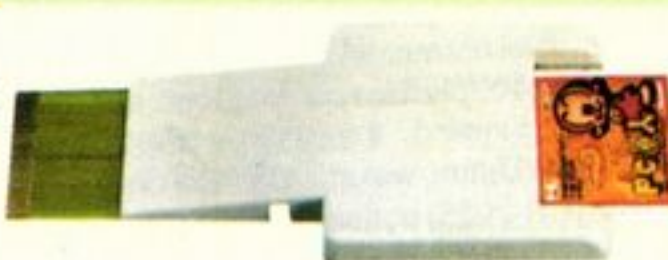
해태16비트

바 이 스 타
독점공급

※RF. S/W OEM생산 주문환영

아답타에도 고품질이 있다
정격용량·정격규격에 의한
고품의 아답타 생산

- 기기의 수명연장
- 선명한 화질 및 깨끗한 음질보장
- 과감한 백색 칼라 채택

· 훼미리용 · 슈퍼알라딘보이용
· 슈퍼컴보이용
· 슈퍼알라딘보이Ⅱ용 · 듀오용

신규 오픈 및
취급점 상담!!

**RF S.W(TV)연결**
- 훼미리용
- 슈퍼겜보이용(MEGA Ⅱ)
- 슈퍼콤용
- 전게임기호환

**2인용 멀티탭**
- 해태바이스타용
- 듀오(PC엔진)용

**바이스타 컨버터**
- PC엔진 휴카드 컨버터
- 국내 독점 공급

탑솔전자

TEL: (042) 632-4650
FAX: (042) 621-8421
대전 삼성동 보문 중고등학교 건너편
경상지역A/S:대원게임통신
(053) 765-9061
호남지역A/S:광주 부용전자
(062) 953-5530

개업문의

# 고객 감동을 추구 하는 전문 매장입니다!

게임본부

21-1021 ☎701-1667·8

물물교환센터

여기가 본부입니다

업자상담

**통신판매** 전국 어디서나

**물물교환** 보상교환

**집중매입** 고가매입

## 업자상담

신규업자 및 매장 운영하고 계신 사장님께 최고의 부가가치를 창출 할수 있게 도와 드립니다.

**초특가 판매(가격파괴)**
네오지오 팩, DUO CD
MEGA CD, 슈퍼 컴보이 팩
각종 중고 상품

12동
13동
국민은행
선인상가 21동
1021호
22동
관광버스터미널

**구종 게임기를 ⇨ 차세대 게임으로**

슈퍼 컴보이
플레이 스테이션
DUO
새턴
네오지오
네오CD
메가 CD
PC-FX
슈퍼 알라딘보이
얼라이브

통신판매
**타은행간 입금** 국민은행:015-01-0496-246 농협:011-01-317824
예금주:송용섭

**게임본부**:서울시 용산구 한강로 2가 16-1 선인상가 21동 1021호TEL:701-1667~8

부산 게임문화의 자존심

# 부산 홈 게임프라자

## 게임기 무상수리 서비스

기종, 구입처와 관계없이 고장난 게임기는 모두 홈게임프라자로 가지고 오십시오.
연중무휴, 무상으로 즉시 수리해 드립니다.
(단, 주요부품 교체시 부품비만 부담하시면 됩니다.)

신규오픈 상담환영

범일동 홈게임 프라자

부산진 시장
←부두
농협
서면→
홈게임프라자
자성대공원
자성대파출소 범일전화국

- 주소:부산시 동구 범일 2동 611번지
- TEL:(051)645-2158~9
- FAX:647-1778

12명의 동물파이터들이 필살기로 겨루는

# 브루탈

BRUTAL

## 슈퍼 애니멀 파이터

동물세계의 최강자를 가리자!
토끼도 호랑이를 눕힐 수 있다.

95년도 여름방학맞이 신발매

7월15일 출시!

CD-ROM,FD 동시발매

- 386-DX 이상 / 4MB RAM, 12MB HDD
- VGA 그래픽카드
- 사운드블라스터 호환 사운드카드
- 조이패드 지원

권장소비자가 CD:35,000원 / FD:29,700원

GAMETEK

9월 출시예정작

BALDIES

ROBOT CITY

발디스 로보트시티

공급원

HIC INFOCOMM

생활 속의 멀티미디어

한겨레정보통신(주)

서울특별시 서초구 서초동 1306-8, 대동빌딩 7층
TEL : 3452-7234 FAX : 3452-7239

취급점

■ 서울 · 소프트라인: 715-0051 · 소프트밸리: 704-4277 · 소프트뱅크코리아: 716-5511 · 소프트타운: 581-7500 · 멀티타운: 704-0005 · 게임랜드: 71
· 네스코: 3272-3621 · 멀티버터: 518-2114 · 멀티테크: 712-8967 · 명세: 574-4144 · 비엔티: 719-1445 · 멀티인버터: 715-8
· 삼보세운판매: 703-0334 · 아리수미디어: 705-1315 · KT시스템: 704-5977 · 하이시스: 701-8539 · 하이콤: 795-5765

■ 광주 · 세계컴퓨터: 062)232-6242 ■ 대구 엘림컴퓨터: 053)425-2654 ■ 대전 시와과학: 042)625-2097

(삼성전자 전국 C&C 대리점) ■ 서울 와이디정보통신: 418-8545 ■ 대구 예림컴퓨터: 053)655-0133 ■ 부산 광복컴퓨터: 051)241-3343

美 타임워너사가 한국 게임팬에게
선사하는 화끈한 선물

TIME WARNER
INTERACTIVE

9월 출시!

# 공룡세계의 대혈전!

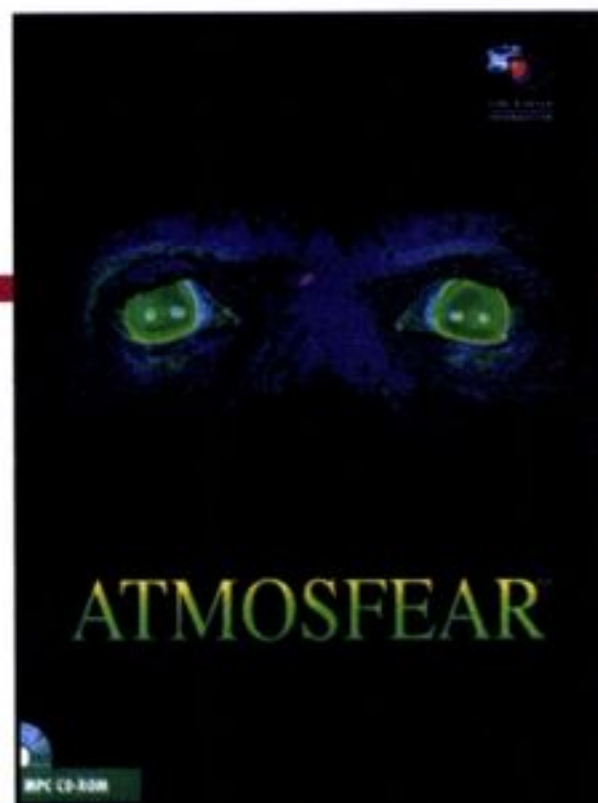
## 세계지배를 꿈꾸며 공룡들이 다시 돌아왔다!

PRIMAL RAGE

# 프라이멀 레이지

WINDOWS CD-ROM

ATMOSFEAR

MPC CD-ROM

## 공포 특급 (ATMOSFEAR)

**FULL-MOTION VIDEO로 즐기는 새로운 차원의 어드벤쳐 게임**

악몽으로 가득찬 환상공간.
다가오는 공포에서 벗어나기 위해서는 숨겨진 6개의 마법의 열쇠를 찾아야 한다.
주어진 시간은 단 한시간. 그리고 또 한가지 주의할 점.
**"게이트키퍼를 조심하라.!"**

## 채팅클럽 (THE PALACE)

**그래픽 환경이 지원되는 가상의 만남 공간**

게임룸, 카지노, 회의실에서 침실까지 모든것이 준비되어 있습니다. 컴퓨터가 만든 가상의 공간. 친구들과 게임을 즐기고 싶고, 칵테일바에서 음료를 마시며 얘기를 나누고 싶은 분들을 초대합니다.

·PC-FX· SATURN·32X·PLAY STATION·JAGUAR·NEO GEO

# 돕나는 게임유통 소프트 유통

## 팩 도매

1. 가격저렴
2. 신게임 신속공급
3. 5회 거래시 무상교환
4. 30회 거래시 게임팩 무료지급

게임유통 입니다.

게임유통

●PC CHECK
●상품정보
●은행입금
●발송준비여부
최대 24시간 절약

### 신탄생 I

*대여전문점 "리스스테이션"체인점모집중*

금번 저희 프랜차이즈 사업부에서는 리스전문점(게임전문대여점) 리스스테이션을 새로이 개발하여 체인점을 모집하고 있습니다. 게임사업에 획기적인 혁명을 일으킬 리스스테이션 사업에 많은 관심과 성원 바랍니다.

### 신탄생 II

*전문 프랜차이즈 사업부 개설*

다년간 업계에서 활동하던 전문인원을 확보하여 개별적인 체인관리가 되도록 하였습니다.
또한 신규OPEN을 위한 여러가지 팩 케이지 상품을 준비하였습니다.
금액에 맞도록 원하시는 형태에 맞도록 최대한의 청사진을 제시합니다.
신규 개설이나 개설 이후에도 정기적인 교육행사와 새로운 정보를 신속하게 제공하며 여러형태의 투자기회를 마련하며 지속적인 확장의 기회를 제공하겠습니다.

### 신탄생 III

*아케이드(업소용) 사업부 신설*

일본 굴지의 소프트 개발사와 제휴, 국내 아케이드 사업에 전격적 참여 합니다.

1. 세계적인 일본의 소프트사들과 제휴하여 새로운 상품을 신속하게 제공합니다.
2. 다년간 아케이드 사업을 주도한 전문 인원이 신규 업소 개설을 위해 항시 상담 준비하고 있습니다.
3. 아케이드 A/S팀을 보유, 완벽한 사후처리를 장담합니다.

-일요일도 영업합니다-항시 주차가능, 30분 무료
◆아케이드 업무부 직통전화 개설
706-8196

| 점포 | 전화 |
|---|---|
| 용산점 | TEL:719-5345~6 |
| 방학동점 | TEL:582-4262 583-2153 |
| 마이크로월드 | TEL:496-9217 |
| 장위점 | TEL:942-8802 |
| 용산점 | TEL:702-3247 |
| 난곡점 | TEL:851-2047 |
| 광명점 | TEL:612-6688 |
| 전주점 | TEL:(0652)242-7229 |
| 부산가야점 | TEL:(051)896-8489 |
| 수원점 | TEL:(0331)45-3639 |
| 길동점 | TEL:474-6157 |
| 울산점 (올림푸스 백화점내 6층) | TEL:(0522)47-3460 |
| 경북청도점 | TEL:(0542)73-4909 |
| 광주점 | TEL:(062)266-9081 |
| 미아점 | TEL:986-5601 |
| 수원점 | TEL:(0331)45-7173 |
| 은평점 | TEL:304-0383 |
| 안산점 | TEL:(0345)402-5938 |
| 구미점 | TEL:(0546)457-1637 |
| 포천점 | (0357)541-2053 |
| 송파점 | TEL:473-1851 |
| 수원점 | TEL:(0331)33-5469 |
| 문산점 | TEL:(0348)54-1155 |
| 서귀포점 | TEL:(064)33-7040 |
| 성남점 | TEL:(0342)733-5842 |
| 목동점 | TEL:645-?220 643-8989 |
| 수원점 | TEL:293-6241 |
| 대전점 | TEL:(042)221-7266 |
| 포항점 | TEL:(0562)72-6286 |
| 인천점 | TEL:(032)583-3188 |
| 쌍문점 | TEL:997-0728 |
| 창동점 | TEL:992-3992 |
| 중계점 | TEL:977-6487 |
| 대전둔산점 | TEL:(042)529-6550~1 |
| 상계점 | TEL:938-2708 |
| 부천점 | TEL:(032)611-7397 |
| 분당점 | TEL:(0342)711-2077 |
| 수원점 | TEL:(0331)221-5470 |
| 신현점 | TEL:(032)583-3582 |
| 일산점 | TEL:(0344)914-8368 |

OPEN

# 고객 만족의 새로운 혁신!

게임코아

3DO

세가새턴

가격파괴 선언

플레이스테이션

슈퍼패미콤

4차원 세계의 게임코아

정규 회원제의 컴퓨터 처리 시스템

가격파괴 선언의 BETTER PRICE

고객 우선의 BETTER SERVICE

품질 보증의 BETTER QUILITY

**지방업자 상담 대환영**

***게임기 수리 전문점***

4차원 게임의 세계로 참여하실 몇분만 정중히 모십니다.

↑원효로
국민은행
서부역→
↓용산역
전자랜드 신관

**본점**: 서울시 용산구 원효로3가
전자랜드 신관 광장1층 6호
TEL:3272-6567

● 게임코아는 신용과 정직과 고객을 최우선으로 생각합니다.

**저렴한 가격의 통신판매 대환영**

예금주:정호상
015-21-0768-773 국민은행
011-01-415438 농협
180-068825-12-001 한일은행
952-04-045696 조흥은행
334-02-128660 신한은행

**지방코아점 모집**

게임코아 수원점
조흥은행
중파
대한극장
수원코아
(0331)43-6669

게임코아 광주점
↖조대
↑전대의대
광주코아 2층
도의회
광주천→
(062)226-0436

대전지사 모집

청주지사 모집

인천지사 모집

기타지사 모집

# 버철 스트라이커

더이상 이런 플레이는 경험할 수 없다!
기존 스포츠 게임의 틀을 깨버린
박진감 넘치는 플레이와 리바운드를 압도하는
스포츠 게임의 최종판!!

VIRTUA STRIKER

열광의
환호성 속으로!!

SELECT A TEAM

다 인
서울시 중구 을지로 4가 대림APT 560-5
TEL:269-3167 FAX:269-4714

# 중고 매매 장터 OPEN

그동안 으뜸을 성원해 주신 유저들에게 작으나마 보답코저 모든 기종의 게임기를
고가로 매입·저가로 판매 하고자 합니다.
가까운 지역점 직접 방문 하십시요.

## 플레이스테이션
- ·32비트 RISC칩 채용
- ·메인RAM 16메가비트(R 3000A)
- ·V-RAM 8메가비트(비디오램)
- ·OS-ROM 4메가비트
- ·CD-ROM버퍼 256킬로비트
- ·사운드 RAM 4메가비트

## 새턴
- ·32비트 RISC프로세서 1,670만색
- ·PCM DMADNJS, 32채널
- ·「버철화이터」「데이토나 USA」이식결정

## 3DO
- ·최초의 32비트 멀티미디어 게임기
- ·슈퍼 스트리트 파이터 터보등의 다양한 게임을 즐길 수 있다

## 절찬판매중!!
버철스틱

플레이스테이션스틱

## PC-FX
- ·CPU:32비트 RISC프로세서 V810/클럭주파수 21.5MHZ
- ·색상:1,577만색
- ·CD롬:2배속
- ·스트라이트:최대 128개/백그라운드 최대 7화면 회전확대, 축소

## 네오지오CD
- ·56메가 비트의 메모리
- ·아케이드 게임 사운드를 능가
- ·아케이드 격투게임 명작 완전이식

**통신판매 예금주:박춘완**

국민은행:827-25-0004-133 농협:011-01-333585
우체국:013722-0008822 조흥은행:952-04-017595

서울 용산구 한강로3가 2-23 나진상가 15동 109호
TEL:703-1564 FAX:712-0198

국민은행 나진상가 11동 10동 나진상가 12동 13동 으뜸본점 농협 21동 선인상가 신용산지하차도 관광버스터미널

**부산게임시티** — 고속버스 터미널, 거제리 방면→, 미남로타리, 사직1 파출소, 사직1동 새마을 금고, 게임시티 — T. (051)502-4225

**해운대지점** — 5-1 버스종점, 파출소, 재송중학교, 삼익APT — T. (051)781-0

**이천으뜸** — 온천유원지, 여주(장호원), 동부고속옆 서울여관건물 으뜸게임기, 종합터미널, 제일은행, 군청, 서울 — T. (0336)635-8414

**미아으뜸** — 영훈중·고등학교, 제과점, 1층 으뜸 모임, 신세계 백화점, 미아역방향, 미아삼거리 — T.946-0746

**하남으뜸** — 신장국교, 남한중교, 서울, 광주, 신장신사거리, 열칸토, 하남 으뜸게임기 총판, 광주, 구사거리 — T.: 793-9255 0347

**서산으뜸** — 홍성(시외버스터미널), 당진방면(1호광장), 시청, →태안, 대산 목사거리, 서산으뜸 게임점, 대산 — T. (0455)667-6564

**영주으뜸** — 쌍철 도다리, 세무서, 으뜸 게임기총판, 영주 세무서, 소방서, 시민회관 — T. (0572)636-0373

**방학동으뜸** — 방학 전철역, 도봉 소방서, 상계동, 성신자병원, 으뜸게임 가족, 도깨비시장 — T.996-5984

**평촌으뜸** — 군포수원, 평촌 아파트단지, 인덕원R, 평촌으뜸, 안양, 과천 — T. (0343)84-0116

**금촌으뜸** — 금촌시장, 금촌 국민학교, 대우전자, 24시 편의점, 구사거리, 파주 — T. (0348)942-4779

**장미으뜸** — 교통회관, 신한은행, 향군회관, 육교, BUS, 장미쇼핑 B상가, 성내역 — T.421-9800

**동두천으뜸** — 전곡, 서울, 유림관광호텔, 터미널, 공설시장, 세이프리자 1층 6호 으뜸게임기 — (0351) 867-7720

**수원으뜸** — 권선3차, 권선1차, 한효APT, 권선 종합 상가내 — T. (0331)32-0934

**광주점** — 광주여고, 병원, 장동 사거리, 터미널, 광주으뜸, 노동청, 도청 — T. (062)232-8659

**대구으뜸** — 일신학원, 유신 학원, 으뜸 게임백화점, 시대 여고 — T. (053)426-4971

**면목점** — 태능, 동일로, 지하철, 상봉 터미널, 게임유통 — T.437-9222

**순천으뜸** — 순천직영점, 북구 시장, 현대 주유소, 보해소주 — T. (0661)52-2918

**응암점** — 서부병원, 신진공고, 조흥은행, 게임뱅크, 영락중학교 — T.382-4266

**공주으뜸** — 공주고등학교, 공주 의료원, 으뜸 (공주직영점), BUS정류장, 영락중학교 — T. (0416)52-6343

**의정부으뜸** — 포천, 극동 APT, 주공 APT, U.S 게임 프라자, 시내 — T. (0351)44-7

post
게임박사들도 즐겨찾는 게임전문 양판점

전기종 게임기 및 PC게임 다량보유 판매

## 삼성게임기 체인점모집중

# 최상의 제품을 가장 싸고 빠르게!!

차세대 게임기도 두렵지 않다!!

■ 체인점모집
TEL:715-3393
FAX:704-1573

## 특징 및 자랑

-게임시간 조절장치 부착, 게임시작 60분후 경고음 발생 및 경고등 작동
-기존 게임기의 단점을 철저히 보완하였습니다.
-기종은 8비트, 성능은 16비트
-인체 공학적 설계로 편리성 보장
-화질, 사운드, 특히 디자인은 너무 멋져요.

점 (0653) 857-8235
동부시장
능공전→
■ 삼성 겜보이프라자

대치점
순환도로 도곡전철역
토탈게임
청실상가1층
숙명여고
양재동
그랜드백화점
TEL:555-5415

반포점 533-1733
반포대교
반포쇼핑 타운 3층
■ 반포토탈
경부선
호남선 고속버스 터미널

울산점 46-3429
알라딘랜드
시내
구시외버스터미널 →
←울산대 방면
태화다리

안산점
다농마트 (4층)
(0345) 403-8574

광주점 (062)
(구)공용터미널
반도상가
한국자보
■ 광주콤
금남로5가
228-5652, 226-7948

면목점 209-6424
면목중학교
POST GAME
용마산 약수터
금호 APT
용마산길→
면목 사거리

순천점 (0661) 51-5584
아트프라자
호남약국
주택은행
남온다리
■ 뉴콤
중앙 시장

화정점 (062) 371-6946
광주은행
화정사거리
←광천
■ 토탈게임
종합터미널
송정리
한남투자신탁

세운점 274-775
종묘주차장
←종로3가
현대상
세운상가 4층 라열
■ 파워
←청계3가

제주점 (064) 33-4436
포 경찰서
1호광장
중소기업은행
포농협
■ 토탈게임
1F

평촌점 (0343) 83-6696
←안양
→인덕원
목련APT
■ 토탈게임
경수사업도로
평촌교

안양 2 점
평촌
군포
성결신학대학
소프트랜드
안양경찰서
아세아유통
안양시청
TEL: (0343) 66-8530

명일동 488-8604
성덕여상
토탈게임
주택은행
암사동
한일은행
서울종합 총점 (568좌 33)
구천연길

상계점 939-3195
주공9단지 종합상가 101호
토탈게임
노원역
한양스토아
한미은행

노원점 930-2881
주공2단지
의정부
동부고속화도로
종합상가 101
토탈게임
노원중학
4거리
주공1단지

부평점 (032) 546-8446
토탈게임
작전국교
경인고속도로
작전동 사거리
부평TOL-G

마산점 (0551) 49-0016
세림상가 1층
토탈게임
마산시청
←시내
마산경찰서

신림점 888-3960
시내방면
신림4거리
←구로동
봉천
서울대

# 슈퍼콤X PLUS

슈퍼콤X-플러스

포스트본점

↑원효로
전자랜드
국민은행 서부역→
포스트본점
(나진상가15동110호)
용산역↓
TEL:715-3393
FAX:704-1573

브이스틱 (슈퍼알라딘보이용)

브이패드 (슈퍼컴보이용)

신규OPEN
장안평전자랜드
217-1211

군자교
어린이 대공원 후문
장안평 전자랜드 1층 内
중고차 도매센타

신규OPEN
구의전자랜드
453-3316

동서울 터미널
강변 대로
전자랜드
유커힐 호텔
청호대교
군자교

파이팅 패드(6버튼) ●사용모델의 콘트를 단자에 접속하여 주십시오.

(주) 명

산2점 (0551)97-9881
복음병원 동마산 마산 컴퓨터테크 시내 인터체인지 마산고려병원 교육단지

화곡점 (02)653-7520
↑화곡시거리 →신곡국교 국민약국 신정여상 독일 베이커리 도서 프라자 ↓목동시거리

염주점 (062)376-5676~7
지리산 LO컴퓨터 염주해뜰랑 신세대 아카데미 광주 은행 쌍촌동→ ←염주체육관

신월점 699-0687
신월동 시영APT 가스 주유소 POST 신월점 남부순환도로 경인 고속 도로

부천점 (032)612-9676
그레이스쇼핑센타 2층 J.M.T.C 부천역 ←인천 서울→

목포점 (0631)79-8907
현카인테리어 신안비취 APT→ 수청탕 산정3동 새마을금고 월드수입상품 대성동천주교회

울산점 67-8249
↑시내 태화강 모드니 백화점 게임천국 시외↓ 주차장 삼산동APT

우리컴퓨터 587-7856
신중국교 ↑신중국교 후문 우리 컴퓨터 체밀리 서보약국 ←남부터미널 방배동→

이 리 점
↑동부시 농공 ←남성고 전북기계공고 삼성전 프라자 시청 시민문화 TEL : (0653)857-8

안양점 (0343)45-6634
안양역 토탈게임 하계단크레파스 지하도 신광사 백화점

대구봉덕점(053)471-9885
봉덕 국민학교 대구 가든호텔 남구청 봉덕 3동 PC랜드

광주가든점(062)226-9074
금남로 금남파출소 충장로 3가 가든백화점 내 5층

양산점 387-0830
제일상호 신용금고 동남 은행 뉴텍컴퓨터 →부산

광주터미널점
송원여고 기아 써비스 광천터미널(내) TEL : (062)366-8060

군 포 점
군포역 군포 파출소 군포분식 TEL : (0343)59-4242

**예금주:전승수, 구좌번호**
국민은행:015-01-0622-611
외환은행:209-19-04609-1
농　　협:011-01-392188
신탁은행:36301-2151801

통신판매를 원하시면전화 715-3393을 이용, 구하실 물건과 주소를 알려주시고 금액을 가까운 은행에 입금 해 주시면 확인 즉시 우송 해 드립니다.

# 게임아트

ART

## 게임아트는 상품, 친절, 가격에서 최고를 추구합니다.

게임의 시작부터 차세대기까지 이제 **게임아트**에서 만나보십시오

현대 · 삼성 총판직판매장

ART

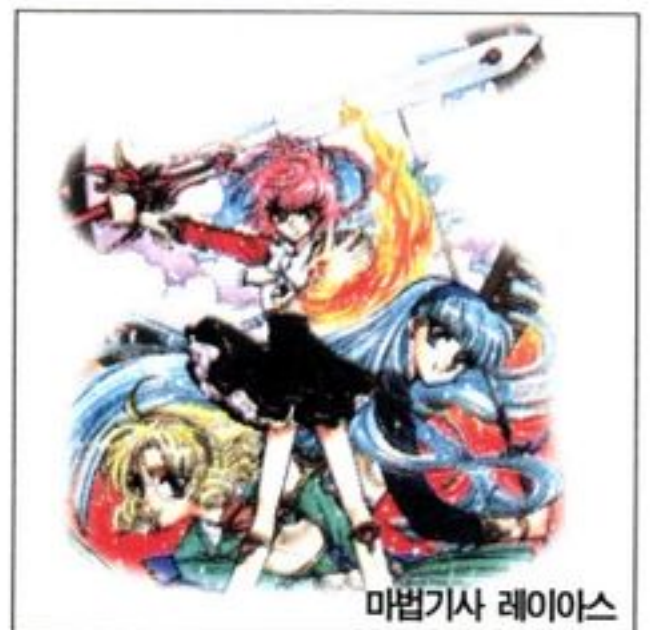
VIP 회원제도 및 일반회원 제도

신규 OPEN 업자 상담환영

### 플레이스테이션

두근두근메모리알

- 철권(절찬판매중)
- 리찌레이서(절찬판매중)
- 아크더레드(절찬판매중)
- 실행야구(절찬판매중)
- J리그 위닝일레븐(절찬판매중)
- 필로소마(7월28일발매예정)
- 3×3EYES(8월발매예정)
- 두근두근메모리알(9월발매예정)

### 새 턴

마법기사 레이아스

- 리그로드사가(절찬판매중)
- 버철화이터 리믹스(절찬판매중)
- 유미미믹스 리믹스(7월28일발매)
- 실행야구 95(7월28일발매)
- D의 식탁(7월28일발매)
- 클락워크나이트2(7월28일발매)
- 졸 업-(8월11일발매예정)
- 마법기사 레이아스(8월발매예정)
- 수호연무(8월발매예정)

신규 OPEN 및 신규거래를 원하십니까?
'게임아트' 를 믿어 보십시오.
절대 실망하지 않을 것입니다.

**게임아트 전주점**
덕진구청 / 우성아파트 / MBC 방송국 / 게임아트 (우성타운2층) / 한국은행 / 분수대→
TEL:(0652)251-5985

**게임아트 군산점**
군산상고 / 게임아트 / 나운동 / 시청 / 성모약국
TEL:(0654)465-8060

**일산 게임왕국**
일산역 / 게임왕국 / 한신APT / 삼환유원 / 동부건영 / 롯데럭키APT / 주엽역 / 호수공원 / 연립
TEL:(0344)912-6999

**부천 게임왕국**
럭키APT / 한신APT / 복사골 / 건영APT / 중동역 / 게임왕국
TEL:666-0353

**갈산동 게임천국**
대우자동차 / 대동아파트 / 갈산국민학교 / 태화아파트 / 게임천국 (두산아파트 상가내) / 부평역 / 부일중학교
TEL:(032)519-8995

*Dreamful Tomorrow With the 'GAME ART'*

**게임아트**
서울 용산구 한강로 3가 나진상가 15동 103호
TEL:(02)719-4032 706-0709 FAX:719-4032

게임아트 통신판매
- 조흥:315-04-341373
- 외환:209-13-02229-8
- 국민:015-01-0582-461
- 농협:011-02-115612

예금주:조성곤

# 게임아트

## 축 "전주점" 탄생!

전주 게임문화의 자존심이 되고자
문을 열었습니다.
전주 게임유저의 많은 사랑을 바랍니다.

◆16비트용, 32비트용 소프트웨어는 정품만을 취급합니다.
◆최고급기종인 32비트까지 완벽 구비하고 최상가격으로 공급합니다. (플레이스테이션, 새턴 등)
◆OPEN기념으로 사은품을 증정합니다. (고급탁상시계)
◆취급품목: IBM PC, 패밀리, 슈퍼알라딘보이, 슈퍼컴보이, 메가CD, 듀오, 네오지오, 미니컴보이(게임보이), 핸디겜보이(게임기어), 3DO, 얼라이브, 세가새턴, 플레이 스테이션, 각종 액서사리

게임기에 관한한
우리는 모든것을 SERVICE할
준비가 되어 있습니다.

MBC 방송국
덕진구청
(우성타운2층) 게임아트
한국은행

**게임아트 전주점**
TEL:(0652)251-5985, 우성타운2층

# 스피드 게임

## 스피드 게임은 확실히 다릅니다.

### 스피드 게임 여름방학 특별 기획 판매

8비트 훼밀리(죠이키드)+64합 ₩38.000

훼밀리(겜돌이)+64합 ₩49.000

16비트 삼성 수퍼알라딘보이-I(유선)+65합+소닉 ₩149.000

삼성 수퍼알라딘보이-I(무선)+65합 ₩175.000

현대 수퍼컴보이+마리오 올스타

₩185.000

현대 수퍼컴보이+메가맨X ₩185.000

현대 수퍼컴보이+한국프로야구

₩185.000

32비트 LG 전자 3DO 얼라이브 8비트,

16비트와 보상판매 (LG전자 광고 참조)

국민은행
나진상가
선인상가21동
나진상가 12동
농협
13동
스피드게임
관광버스터미널

SPEED GAME

서울시 용산구 한강로3가 3-23 나진상가 15동 10[illegible]호

TEL:703-0818~081[illegible] FAX:715-5829

# SUPER 64 CLASSIC

## —64합 게임—

그라디우스, 마성전설, 젤러그, 꿈대륙, 팩 맨,
트윈비, 쿵후 2, 로드화이터…
이런 게임들을 아시나요?
ROM PACK으로만 즐기던 게임들을 이젠 IBM-PC로
느껴 보십시요.

- 세계 최초의 IBM-PC 합게임
- 게임의 최종분석 (ALL 집합)
- 향수의 클래식 게임을 이젠 IBM-PC로
- 화려한 그래픽과 생동감 넘치는 사운드
- 가장 경제적인 게임을 온 가족이 함께 즐기세요.

〈게임실행환경〉

- 기 종 : IBM PC 386(DX)이상 호환기종
- 도 스 : MS-DOS 3.0이상
- 메모리 : 2M이상
- 디스크 : 하드디스크 여유공간 5M이상
- 비디오 : VGA 이상
- 음 향 : PC 스피커, 애드립호환
- 입 력 : 키보드

취급점:전국 유명 백화점 및 게임매장
구입문의:717-7140~1

제조원:마이스터(MEISTER)
제품문의:325-3593, FAX:325-3594

# 달려라!! 피구왕

슈퍼 알라딘 보이와
알라딘 보이용
동시 출시예정

완전 국내 순수 제작게임

三國志 III

●웨밀리 최대 용량:8M

←판교 광주→
게임라인
T. 705-3732
범한프라자
(평화은행)
장안타운
(건영APT)
효자촌
장안타운
(건영APT)

개발원: (주)게임라인

주소:서울시 용산구 한강로 3가
나진상가 12동 나열 125호
TEL:713-7033

# 제2회 경품대잔치

1등:새가세턴

2등:슈퍼컴보이

3등:미니컴보이

※추첨방법:매거래시 마다 추첨권 발행 추첨장소:8월 20일 오후4시 게임센스(3회추첨:차세대 게임)

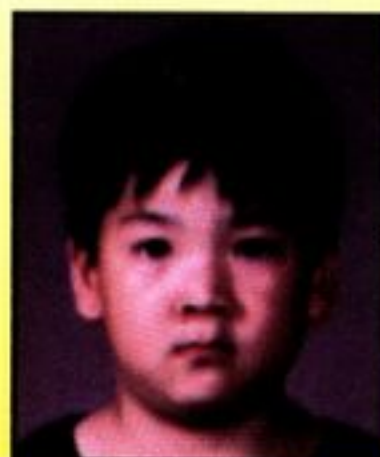
# 일산 신도시

게임센스 912-6130

차세대게임 으뜸 915-9266

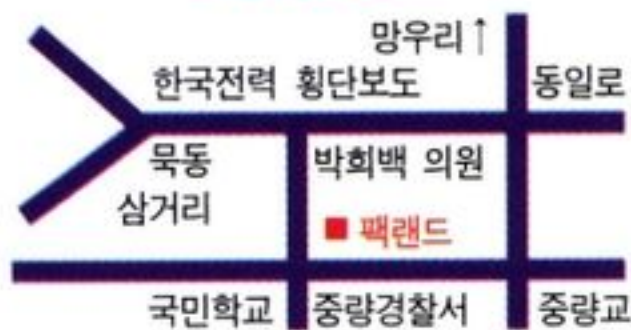
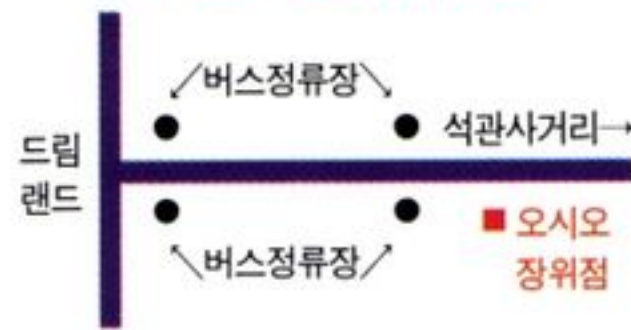
## 축하합니다!

제1회 경품대잔치 당첨자

1등:정인식

2등:이재윤

3등:배현성

게임센스 차세대 게임으뜸 우수회원

심동률 임정재 강혁진 김남길 송경호 박대국 정종석 정종민 김민철

멀티미디어만을 위한 종합유통-세영유통

# SY 서울 게임프라자

## 체인점 대 모집

**성공 사업임을 확인했습니다. 꼭 되는 사업을 선택 하십시요!**

체인점 본사와 전국지역 소매점과 직접 연결하여 본사의 상품정보, 운영방법, 판촉 지원등을 신속하게 지원받는 국내 멀티미디어 유통의 프렌차이즈 전문점입니다.

### 체인점 모집안내

**지역**
멀티미디어(게임S/W, H/W, 컴퓨터S/W 포함)보급의 거점이 될수 있는 상권 형성지역으로 시, 구, 군 단위 1개소.
단, 대도시는 상권에 따라 동별개설 고려
(상권의 보호와 중복을 피함을 원칙)

**규모**
최소의 평수에서 대형 평수까지 운영가능

**대상**
게임, 게임기, 컴퓨터 게임, 각종CD에 대해 전혀 모르셔도 상관이 없습니다.
첨단산업, 성공사업에 대한 열의만 있으시면···

### 미래가 있는 비젼 사업

우리 생활의 필수품으로 자리잡게 될 게임기, 컴퓨터, 사회의 거의 모든 분야에서 활용될 멀티미디어를 통한 비젼있는 사업입니다.

### 내 지역은 내가 지킨다

한 가맹점이 가질수 있는 최대상권을 확보하고 소비자에게 물론 소매점까지도 독점판매에 대한 도매점 영업도 가능

### 소자본을 통한 성공사업

경영 능력이나 사업에 대한 열의가 있는데 가지고 계신 자본이 부족하여 쉽게 사업을 펼치지 못하셨던 분을 위해···

**안양산본점**
IQ게임 4단지내 상가214호 / 5단지 / 소방서 / 산본역
(0343)96-7067

**용인점**
동보APT / 서울 / 현대프라자 / 컴퓨터 프라이스마스 / 수지면사무소
282-0871

**관악점**
관악프라자 1층 / ↑사당 / 서울게임 프라자 / 서울대 입구→ / 서울대역 사거리 / ↓봉천동
877-5469

**가락점**
↑성남 / 훼밀리 A단지내상가 / 디스크마트 / 가락동 농수산물 시장 / 잠실↓
402-3682

**부천원종점**
고강동 / 부천프라자 2층 / 게임유통 / 주택은행 / 원종동 사거리
682-0566

**전농점**
전농 프라자 1층 / 태양 APT / 청계 고가
242-0511

**강동점**
↑천호대교 / 신세계 백화점 / 코오롱상가내 / 모드니
479-2762

## SY 세영유통

서울시 용산구 신계동 40-1 우경빌딩 104호 TEL:(02)717-3334, 3272-2792 FAX:(02)704-5218

운영:태경 게임여행 (ID)하이텔 · 나우콤:GAME TOUR 데이콤:TG GAME

# 게임21세기

# 게임시장의 선두!
# 고객 만족!
# 21세기는 약속을 지킵니다!

서울시 용산구 한강로3가 2-8 나진상가 12동 나열 119호

## 협력 체인점 모집
## OPEN 상담

# (02) 717-0818~9

1. 게임기 도·소매 전문매장으로 개업문의·업자 상담을 환영합니다.
2. 전 매장의 판매 전산화 (컴퓨터 ON LINE SYSTEM)
3. 저 자본으로 초보자도 쉽게 운영 할수 있는 업무체제 지원
4. 차세대 게임기 및 인기 소프트 중심으로 아이템을 가장 빠르고 저렴하게 공급
5. 지방배달 (1일 도착) 및 통신판매 실시

**통신판매(예금주:장문석)**

- 국민은행:066-24-0346-429
- 제일은행:402-20-137242
- 신탁은행:36304-2482205
- 조흥은행:952-04-024478
- 농협:011-01-412358

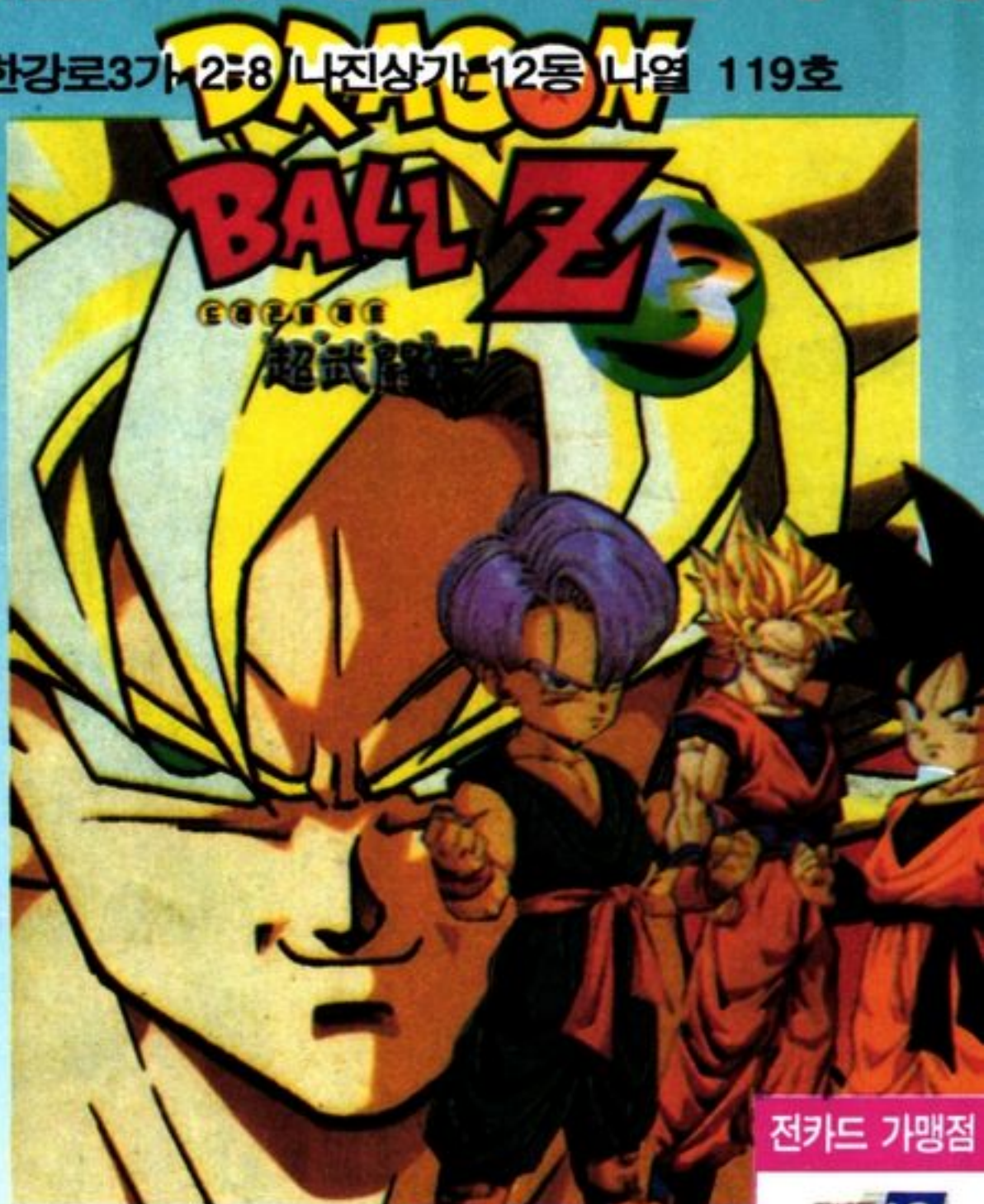
*주일은 쉽니다(항시 주차가능, 30분 무료)

- ·게임음악 TAPE, 게임만화 VIDEO
- ·중고매매 장터운영
- ·다양한 사은품 증정

DRAGON BALL Z 3 超武闘伝

나진상가 12동 13동 신용산지하차도 전자랜드 게임21세기 관광버스터미널

전카드 가맹점

LG WINNERS BC 비씨카드 VISA

| 게임21세기 | 수원종로점 | 수원권선점 | 목동점 | 대구상인점 | 대구칠곡점 | 상계점 | 예산점 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| TEL:653-8477~8 | TEL:(0331)251-1617 | TEL:(0331)33-9771 | TEL:652-3898 | TEL:(053)637-8520 | TEL:(053)323-6982 | TEL:933-4930 | TEL:(0458)34-363 |
| 수퍼게임월드 | 게임프라자 | 21세기게임마트 | 13단지상가 게임스페셜 | 동화상가1층 게임랜드 | 칠곡게임랜드 (구남목욕탕1층) | 경은보은매장 지하1층 | 아카데미문구사 |

| 구미점 | 삼척점 | 광명점 | 독산점 | 수유점 | 원당점 | 대전점 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| TEL:(0546)457-2188 | TEL:(0397)574-0984 | TEL:807-4223 | TEL:807-8661 | TEL:992-4118 | TEL:(0344)965-9994 | TEL:(042)582-4262 |
| 구미게임랜드 | 게임21세기 | 소하금성사 | 금성 독산전시장 | 게임피아 | 성원코아1층 다솜멀티클럽 | 게임마트 |

# BOSS CORPORATION TELEMART SERVICE

## 차세대 게임기 통신판매 전문점!!

# BOSS GAME

## (02)3272-9667

**통화중이면(02)703-6922**

네! 보스게임 입니다.

### 플레이 스테이션

스틱바이스페셜
상해 만리장성
철권
건너즈 헤븐
점핑플레쉬
극상 파라디우스다!
미스트
A열차로 달려라 Ⅳ
사이비 슬래드
스페이스 그림폰
킬러더 블로드
MISSLAND
悟空傳說
나이트 스트라이커
메탈자켓
사이버워
기동전사 건담
RAYMAN
에이스컴뱃

### 세가새턴

팬저 드래곤
클락월드 나이트
게일 레이서
고타
미스트
타마
버철 화이터
데이토나 USA
빅토리골
스틱바이 스페셜
다이다 로스
몽경관 이야기
람포
버철 하이드라이드
전국 중계 프로야구
슈퍼리얼 마작 Ⅳ
삼국지 Ⅳ
극상 파로디우스다
블루시드

### 3DO

슈퍼리얼 마작 Ⅳ
오버드라이빙
악역의 계절
버쳐 카메라맨 Part3
레벨 어썰트
스타 블레이드
슈퍼 윙코맨더
피파 축구
D의 식탁
GEX
월드컵 슈퍼 스타디움
포리스 너츠
감격의 함대
VR골프 데비루스 코스
EMIT Vol1
슬램 앤 잼

### 체인점

| 목동TOP게임<br>TEL:653-0442 | 용산게임동산<br>TEL:704-2167 |
|---|---|
| 목동 4거리 / 목동APT 9단지 / ■ B상가 2층 / 에벤에셀 / 10단지 | ■ / 나진12동 게임동산 / 나진13동 |

### 계좌번호

하나은행:113-100153-00107
국민은행:015-21-0783-541
한일은행:213-050680-12-001
농협:011-02-152828
한미은행:137-59571-264
예금주:박현철

### 보스

※업자 상담환영
TEL:703-6922
서울 용산구 한강로 3가
나진상가 12동
나열 312-1호

# 국내뉴스

## 정책 정부 게임산업 육성책 마련

정부는 컴퓨터 게임산업을 집중 육성하기 위한 「컴퓨터 게임산업 발전계획」을 지난 7월 12일 발표했다. 이 발전계획에 따르면 컴퓨터게임 분야의 각종 규제를 완화하기 위해 각 행정관청으로 나뉘어져 있는 심의절차를 정보통신부로 일원화해 앞으로는 정통부가 모든 영상물 컴퓨터 프로그램의 윤리성을 일괄 심의토록 했다.

또 게임기에 대한 현행 특별소비세를 연차적으로 낮추는 방안도 검토할 계획이고 오락실을 외국의 테마파크처럼 건전한 가족 휴식공간으로 조성하기 위해 56평 이하로 제한되어 있는 현행 면적을 확대키로 했다.

또 게임 전문인력의 양성을 위해 전문대 전산관련학과의 교과목에 컴퓨터 게임부문이 포함되도록 유도하기로 했다.

## 업체 해태전자 컴퓨터유통업 진출

93년 8비트 게임기, 「바이스타」를 발매하여 게임기 시장에 뛰어들었다가 열악한 국내 게임기 시장 여건으로 인해 게임기 사업을 포기했던 해태전자가 컴퓨터 유통업체인 (주)소프트타운과 합작하여 컴퓨터 유통사업에 참여할 계획을 발표했다. 해태전자와 소프트타운은 늦어도 8월 초에는 '컴퓨터그룹'이라는 법인을 설립, 컴퓨터 유통업에 본격 진출할 계획이다.

해태전자는 컴퓨터 유통업계에서 활약해온 소프트타운의 노하우를 인정하고 현재 가계약을 맺은 상태이며 자본참여 비율 등 구체적인 합작 내용은 협의를 거쳐 본계약을 체결할 예정이다.

소프트타운은 지난 89년 컴퓨터 소프트웨어 유통업을 시작해 지난 2월 컴퓨터회원제 도소매점 'C마트'를 개설하며 컴퓨터 업계에 돌풍을 몰고 온 업체이다. 컴퓨터그룹의 경영은 해태전자가 최근 국내시장의 동향과 시장성을 파악할 때까지 소프트타운측에서 담당할 것이며 소프트타운측은 해태전자와의 합작을 계기로 현재 34개에 이르는 C마트를 연내에 80여곳으로 대폭 늘릴 계획이다.

## 행사 세진컴퓨터, 부도 우려의 목소리 높아

**- 선의의 피해자 속출 우려 -**

세진 컴퓨터가 컴퓨터의 박리다매를 내세우며 연일 일간지와 TV에 광고를 집행하며 소비자들의 관심을 집중시키고 있다. 그러나 일부에선 박리다매를 내세운 세진컴퓨터의 저가판매 전략이 실상의 면면을 보면 그렇지 않으며 선의의 피해자가 속출할 수 있다는 우려의 목소리가 제기되고 있다. 삼성의 SPC 8250P-MW286L 모델과 삼보컴퓨터 TG-P54/HM T103모델의 경우 세진은 소프트타운의 C마트보다 약 40만원, 20만원씩 비싸게 판매되고 있다. 또 주변기기인 사블16모델도 세진이 27만원인데 비해 용산에서는 21만원에 판매되고 있다. 옥소리 CD 비전도 세진이 27만원, 용산은 23만 5천원이다. 게임 소프트 언더 더 킬링 문, 세븐스 게스트, 윙 코맨더3의 가격도 용산보다 6,500원-11,000원이 더 비쌌다(7월 15일 조사기준). 이에 대해 세진은 자사판매 제품의 일부 품목이 다소 비싸지만 AS와 교육 등으로 소비자들에게 환원하고 있다고 밝히고 있다.

일부 소비자들은 세진이 광고를 통해 "가격파괴, 세진신화, 가격돌풍" 운운의 미사여구가 허구이며 소비자를 우롱하는 처사라고 비판을 제기하고 있다. 이들은 현재 세진의 매출대비 30% 이상 (150억중 50억원)이 광고비로 지출(6월말 현재)되고 있어 광고문안대로 노마진=가격파괴라는 등식은 소비자를 현혹하는 전략이라는 주장을 하고 있다. 특히 과거의 몇몇 신생유통사들도 어느날 갑자기 나타나 회원모집, 염가판매 등의 문구를 내걸고 신문, TV에 광고를 대대적으로 한 뒤에는 꼭 부도를 내어 매체나 소비자들이 엄청난 피해를 입히는 사례가 자주 있어 소비자들의 주의가 요망된다는 것이다. 이들의 주장대로 세진의 덩치는 점점 커져가고 있기 때문에 부도가 날 경우 피해규모는 더욱 클 것으로 보인다.

실제 세진의 486기종에 8MB가 기본인 제품사양에 4MB를 장착한 함량미달의 제품을 소비자들에게 추천하고 있어 실제 가격파괴라는 말이 기만이라는 말을 뒷받침 주고 있다.

## 행사 게임 소프트웨어 전시회에 업체 참가율 높아

**- 제 3회 컴퓨터 학습 및 게임용 소프트웨어 전시회 -**

지난 7월 28일부터 31일까지 4일간 롯데월드에서 한국정보문화센터, 한국영상문화협회, 롯데월드가 공동 주최하는 「제3회 컴퓨터학습 및 게임소프트웨어 전시회」가 개최됐다.

트윔, 패밀리 프로덕션, 타프 시스템, 소프트맥스 등 IBM-PC 게임개발업체와 3DO 얼라이브의 LG전자 등 총 22개 국내 게임 전문업체가 참가한 이 전시회에는 가정용 게임, IBM-PC 게임, 통신을 통해 즐기는 온라인 머드게임 등 첨단 게임소프트웨어와 무궁화위성 발사기념으로 제작된 게임 소프트웨어 등이 전시되어 첨단 문화인 게임에 대한 관심을 집

중시켰다. 또한 교육과 게임의 효과를 동시에 거둘 수 있는 에듀테인먼트 분야의 하드웨어들과 소프트웨어들도 함께 전시되었고 특히 삼성전자의 교육용 하드웨어 피코는 5~7세의 자녀를 둔 사람들에게 인기를 모았다.

정보문화센터가 지난 3월 주최한 제 1회 PC 게임 소프트웨어 아카데미의 대상 수상작과 입상작들의 전시, 제 2회 컴퓨터게임 시나리오 공모전 수상자에 대한 시상식도 함께 개최됐다. 또한 게임 소프트웨어 개발자를 대상으로 공개강좌를 열어 게임 개발을 희망하는 청소년들과 게임 개발을 모르는 일반인들에게 유익한 시간을 마련해 주었다.

이 행사기간중 게임 경진대회, 할인 판매, 직접 플레이해 볼 수 있는 기회 등 다양한 부대행사가 개최되어 연일 장사진을 이뤘다.

## 업체 가산전자, 미국 리빌사와 3D맥스 수출 계약

가산전자는 지난 6월초 미국의 리빌(Reveal)사와 155만개의 3D 맥스 수출계약을 체결했다. 계약서에 따르면 가산전자는 올 연말까지 3D Max 25만개를 수출하고 그 이후부터는 차츰 조금씩 수량을 늘려나가다 97년도에는 80만개를 리빌사에 수출할 예정이다. 3D 맥스는 일반 PC에 보드를 장착하고 3D View-Star 안경을 착용하면 PC에서 3차원 입체영상 게임을 즐길 수 있도록 구성된 시스템이다.

## 행사 국산 게임 「파워 볼」 최종 평가회가져

지난 7월 31일 강남구 대치동 애드빌딩 6층에서 SgSg회원사 하이콤 개발 소프트 「파워 볼」의 최종 평가회가 있었다. 이 평가회는 회원사 개발 게임의 유통 가부에 대한 평가회로 부분별 60점 이상이면 통과하게 된다.

「파워 볼」은 일반 배구 형식에 기초를 둔 스포츠 게임이며 다양한 기술과 이성인들과의 대결을 주제로 한 액션 게임으로 최종 평가회를 거친 후 그 결과에 따라 발매일과 용량, 내용 등의 세부적 사항의 변동이 결정될 예정이다.

삼성전자는 소프트의 판매 주 대상인 매니어 및 SgSg 위원, 또한 게임챔프 전문기자단을 평가회의에 참석시켜 의견을 듣기도 하는 열의를 보였으며 앞으로도 소프트 개발의 진척에 발맞추어 평가회의를 지속적으로 가질 것이라 했다.

문의:삼성전자 AM사업팀
(02-561-7831)

## 신상품 매니어도 깜짝! PC용 8비트 64합 등장!

오래 전부터 게임을 즐겨온 매니어라면 재믹스용 게임을 어렸을 적에 접해 봤을 것이다. 마이스터에서는 이번에 이미 사라지고 찾아볼 수 없는 8비트 명작 게임 64개를 하드 5M분량의 플로피 버전으로 발매했다.

그리운 명작 게임 갤러그를 시작으로 일부 매니어들은 이름조차 기억하지 못하는 고전 게임까지 포함하고 있는 이 소프트는 소비자 가격이 27,500원으로 매니어 취향을 맞춘 감이 짙지만 향수에 젖을 수 있는 기회를 제공해 주는 반가운 소프트이다.

SUPER 64 CLASSIC
-64합 게임-
연소자관람가

문의처: 마이스터(02-325-3593)

## 업체 LG미디어, MBC 방송 문화원과 전문 인력 양성

LG미디어와 MBC방송문화원이 멀티미디어 전문 인력 양성과정을 신설했다. 이 과정은 현재 멀티미디어 업계가 겪고 있는 전문 인력난을 해소하고자 하는 목적으로 개설됐다. 개론 이해 및 여러가지 이론과 강의, 자료 수집과 시나리오 대본 작성 과정, 메뉴 디자인, 배경화면 그래픽 제작 과정, 등 6개월 동안 여러가지 멀티미디어 타이틀의 제반 과정을 교육한다. LG미디어와 MBC방송문화원은 7월 4일 1기 25명을 대상으로 첫강의에 들어갔다.

## 행사 천리안 시뮬동 시연회 열려

지난 7월 15일과 29일 두번에 걸쳐 용산 한국통신 소프트웨어 프라자 세미나실에서 SKC소프트랜드와 천리안 시뮬레이션 동호회(이하 시뮬동)가 주최한 신작 시연회가 열렸다. 15일 시연회에서는 SKC 출시 예정작인 3×3 아이즈-삼지안변성-( 3×3 EYES:삼지안변성)의 홍보비디오 상영과 우주 전쟁 게임 「리저널 파워2」 등의 제품이 소개됐다. 한편 범아정보시스템의 출시 예정작인 전략 게임 「원조 비사」에 대한 간략한 소개도 있었다.

29일 시연회는 범아정보시스템의 시뮬레이션 게임 「삼국지영걸전」과 SKC의 호드(HORDE), 그리고 일본 코에이사의 기타 제품들에 대한 소개순으로 진행됐다.

한편 오는 8월 12일에는 오렌지 소프트에서 출시 예정인 「하이 리워드」와 한겨레정보통신의 「컨커러」, 「패스트 어택」 등에 대한 시연회가 열릴 예정이다. 한국통신 소프트웨어프라자 세미나실에서 2시부터 열린다.

# 국외뉴스

## 통신 스퀘어, 「스퀘어 홈 페이지」 개설

'스퀘어 홈 페이지'의 메뉴얼 화면. 이 화면에서 구인 정보를 보기도 하고 CG 소개의 페이지도 살펴볼 수 있다

스퀘어사는 세계적 통신 네트워크인 인터네트에 「스퀘어 홈 페이지」를 개설하여 게임 개발 크리에이터를 대대적으로 모집한다. 즉, 스퀘어사는 차세대 게임기 소프트 개발을 위한 구인활동의 일환으로 각국의 프로그래머, 그래픽 아티스트 등을 대상으로 게임개발 인재를 모집한다는 것이다.

이러한 구인 활동은 물론 「화이널 환타지」 시리즈의 개발 과정의 CG 소개나 「성검전설 3」과 같은 신작 정보를 제공하는 등 이전까지 공개되지 않았던 정보도 공개될 예정이어서 기대를 모으고 있다.

「성검전설 3」의 지도 등 다양한 정보가 공개된다

## 업체 미국 닌텐도, 동계 CES 불참결정

볼거리와 화제가 풍부했던 미국 닌텐도사의 부스를 E3에서만 볼 수 있게 됐다

미국 닌텐도사가 96년 1월 라스베가스에서 개최되는 동계 CES(Consumer Electronics Show)에 불참 결정을 발표했다. CES는 가전제품은 물론 컴퓨터 게임관련 전시회중 세계 최대의 규모를 자랑하고 있는데 매년 거대한 부스를 마련했던 닌텐도사가 불참할 것을 발표하자 관계업계에 큰 충격으로 받아 들여지고 있다.

이 발표와 함께 미국 닌텐도사는 IDSA(Interactive Digital Software Associati on)가 주최하는 E3(Electronic Entertainment Expo)를 전면적으로 협력할 것을 발표했다. 이 발표는 IDSA와 미국 닌텐도사의 협력체제 합의를 통해 이루어진 것으로 가전제품으로서의 틀러리가 아닌 게임 자체가 주인공이 되는 E3와 같은 전시회가 앞으로의 세계 게임업계에 요구되는 것임을 강조하면서 미국 닌텐도는 물론 세계 유명 게임업계가 이러한 움직임에 동참할 것임을 암시했다.

## 소프트웨어 「BS 젤다의 전설」 화면사진 최초공개

「BS 젤다의 전설」 드디어 공개! 시스템은 디스크 시스템용과 같다

닌텐도는 새털라뷰 위성방송으로 즐길 수 있는 「젤다의 전설」 화면사진을 최초로 공개하였다.

닌텐도의 위성방송, 새털라뷰에서만 즐길 수 있는 「BS 젤다의 전설」은 패미컴 디스크 시스템용 「젤다의 전설」의 리메이크격인 소프트로 시스템은 디스크 시스템용과 거의 동일한 것을 채용하고 있지만 필드나 던전 지도는 새롭게 변경되었다.

이 소프트는 8월 6일부터 매주 일요일 오전 6~7시 주 4회에 걸쳐 데이터가 제공되어 그 시간동안만 즐길 수 있는 것이 특징이다. 캐릭터의 데이터 (하트 수와 돈)는 저장되므로 다음 주에도 연속해서 진행시킬 수 있다. 또한 4주동안의 방송이 끝나면 패스워드가 표시되고 그 것을 세인트 기가에 보내면 어디까지 게임을 진행했는지가 판정되고 성적 상위자에게는 메모리팩이 선물로 증정된다.

새털라뷰 마을의 '이벤트 광장'에 「젤다의 전설」을 즐길 수 있는 텐트가 세워진다

다리 건너편에는 건널 수 없다. 이 곳은 다음주 이후에 일어나는 이벤트에 따라 통행 가능여부가 결정된다. 즉, 주마다 행동범위가 넓어지는 것이다

이 주인공은 새털라뷰가 시작하면 나오는 'BS-X'라는 마을을 걸어다 니는 남자 아이와 동일 인물이다. 여자 아이로 등록된 경우에는 게임중에 여자 아이로 변하게 된다. 이름도 플레이어가 정한 것이 표시된다

## 업체 세가채널, 문자정보 서비스 개시

세가 커뮤니케이션즈의 게임 소프트 공급 서비스 '세가 채널'에 문자정보 서비스가 새로이 추가됐다. 세가 채널은 케이블 TV회선을 통해 다양한 게임 소프트를 즐길 수 있는 것으로 지난 7월부터 지역 뉴스, 프로그램 안내, 교통정보 등의 문자정보 서비스를 개시했다.

또한 게임 소프트의 공급도 6월부터 8개 항목으로 분류하여 신작 소프트 플레이 코너는 물론 '소닉' 전문 코너 등 다양한 코너를 즐길 수 있게 됐으며 세가 채널을 통해서만 즐길 수 있는 오리지널 소프트도 계속해서 제공될 예정이다.

일본 23개국의 케이블 TV를 통해 서비스가 제공되고 있는 세가 채널

| 세가 채널 메뉴 | |
|---|---|
| 세가 채널 인포메이션 | 세가 채널에 대한 다양한 정보를 볼 수 있는 코너. 문자 정보 서비스도 포함되어 있다. |
| 뉴소프트 | 최근에 발매된 신작 소프트나 발매전의 주목 소프트를 소개하는 코너. |
| 세가 채널 오리지널 소프트 | 세가 채널을 통해서만 플레이해볼 수 있는 오리지널 소프트를 즐길 수 있는 코너. |
| 게임을 간단히 | TV 게임에 입문하는 초보자나 어린이를 대상으로 하는 것으로 간단히 조작할 수 있는 코너로 퍼즐 게임이나 장기 등이 주류를 이룬다. |
| 게임에 빠져보자! | 세가 채널의 중심이 되는 코너. 스포츠, 슈팅, 액션 등 다양한 장르의 게임들이 마련되어 있다. |
| 메가드라이브 | 메가드라이브의 매니어를 위한 코너. 고전 게임부터 최신 게임까지 메가드라이브의 모든 소프트를 즐길 수 있다. |
| 귀염둥이 소닉 | 세가의 인기 캐릭터, 소닉의 전문 코너. 소닉 시리즈의 모든 게임이 마련되어 있다. |
| 세계의 게임 | 일본에서는 즐길 수 없는 해외 게임 소프트를 즐기는 코너. |

## 업체 세가 테마파크, 싱가폴 진출

일본은 물론 전세계적으로 어뮤즈먼트 테마파크 시설을 설립해온 세가가 이번에는 싱가폴에 진출한다. 이 테마파크는 싱가폴의 대규모 복합 레저시설인 'E-ZONE' 내에 설립된 것으로 96년 3월 'E-ZONE SEGA WORLD'라는 이름으로 문을 열 예정이다. 시설면적 450평방미터에 달하는 이 시설내에는 요코하마 조이플러스와 같은 'VR-1'과 '고스트 헌터즈'가 도입될 예정이다.

또한 세가는 시설의 개설에 따라 현지 정부계 기업 등과 합병회사를 설립하여 약 8억엔에 달하는 거액을 투자할 예정으로 세가의 어뮤즈먼트 테마파크 사업이 전세계적으로 본격화될 것임을 암시해 주고있다.

## 업체 미국과 일본의 합작 회사, 「게임뱅크」 설립

마이크로 소프트와 소프트 뱅크사가 손을 잡았다

일본의 종합 게임전문업체인 소프트 뱅크사와 세계적으로 유명한 미국 마이크로 소프트사가 전격 제휴하여 「게임뱅크」를 설립했다.

지난 6월 22일 도쿄 로얄파크 호텔에서 발표회를 갖고 주요 업무의 윤곽을 설정했다.

주요 업무로는 새턴이나 플레이 스테이션 등의 가정용 게임기의 소프트웨어를 마이크로 소프트사가 제작한 신 OS(오퍼레이션 시스템), '윈도우즈 95'용(이것은 연내에 발표될 예정이다)으로 이식하여 판매하는 것으로 이것을 이용하면 PC로 가정용 게임기의 소프트를 즐길 수 있게 된다.

이미 일본에서는 아트딩크, SNK, 캡콤, 타이토, 타카라, 춘 소프트, T&E 소프트, 남코, 반다이의 9개 제작사가 오리지널 소프트의 제공과 협력을 표명하고 있지만 구체적인 타이틀이나 시기에 대해서는 아직 검토단계에 있다.

## 행사 캡콤의 차세대 게임대회, 「캡콤 서머페스티벌 '95」

「캡콤 서머페스티벌 '95」가 8월 10일 일본 도쿄에 위치한 국기관에서 개최된다. 지난 3년동안 「스트리트 화이터」 시리즈의 게임대회를 개최하여 인기를 모았고 올해에도 4개 소프트를 이용하여 게임대회를 열 예정이다.

이번 게임대회에는 플레이 스테이션용 「다크 스토커즈」, 「스트리트 화이터 리얼 배틀」과 새턴용 「X맨」, 「스트리트 화이터 제로」의 차세대 게임을 사용한다. 또한 SFC와 차세대 게임기의 신작 게임의 플레이 코너를 설치하여 신작 발표회도 겸할 예정이다.

# 메이커 네트워크

## 해외편

**이 코너는 세계 유수 게임메이커에 관련된 정보입니다. 게임 소프트 때문에 숨겨져 있는 메이커들의 동향과 의도, 그리고 전략들을 독자들이 읽고 이해하기 쉽게 편성하였습니다. 이 코너로 이젠 챔프독자들도 게임관련 정보를 마스터하십시오.**

## 닌텐도

### 꿈의 장비, 벌키 디스크 개발

최근 닌텐도의 울트라 64용 '벌키 디스크'가 발표되어 업계의 비상한 관심을 모았다. 이 새로운 기기는 96년 하반기나 97년 상반기에 발매될 예정이며 약 120달러정도의 가격으로 될 것이다. 현재 벌키 디스크라고 명명된 이 디스크 드라이브는 울트라 64에 장착되게 되는데 이것이 장착되더라도 울트라 64의 크기에는 변화가 없다고 한다.

닌텐도사 관계자의 말에 따르면 이 벌키 디스크라는 장비는 CD ROM드라이브의 속도보다도 약 8배 이상 빠른 속도를 자랑한다고 한다. 물론 플로피 디스크는 2메가 이상의 데이터를 소화할 수 없는 반면 울트라 64는 2메가 이상의 게임들로 이뤄질 것이 확실하기 때문에 이런 문제점을 어떻게 할 것인가 궁금하게 생각할 것이다.

그 문제는 바로 이렇게 해결된다. 이번에 만들어질 드라이브에는 2~4메가 정도의 램이 더 장착될 예정인데 이것과 어우러져 디스켓 1장에 최대 135메가바이트의 정보를 수록할 수 있으므로 간단하게 해결된다. 또한 플로피의 특성상 언제든지 데이터를 저장할 수 있다고 하니 정말 놀랍고 신나는 일이라 할 수 있다.

닌텐도는 이미 이 벌키 드라이브를 개발할 회사와 협상중에 있다고 하는데 이에 발맞추어 롤플레잉 게임 제작의 양대 산맥으로 불리우는 스퀘어사와 에닉스사는 이미 이 벌키 디스크 포맷을 사용한 게임을 제작하기로 계약을 체결했으며 레어사를 비롯한 여러 드림팀들 또한 벌키 디스크를 지원하는 게임을 만들 것으로 예상되고 있다.

### 울트라 64 발매 D-DAY 임박

정확한 발매시기를 놓고 말이 많았던 울트라 64의 발매가 확정됐다. 일본내에서는 '울트라 패미콤'이라는 이름으로 발매될

닌텐도를 지키는 믿음직한 아저씨를 울트라 패미컴에서 만날 날도 머지 않았다

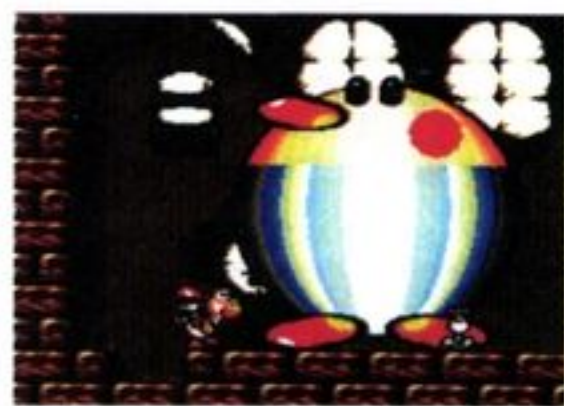
울트라 64는 12월 1일에서 15일 사이에 25,000엔에 발매될 예정이며 11월 24부터 26일까지 일본 마쿠하리에서 개최되는 초심회에서 공식적으로 선보일 예정이다.

이번에 개최되는 초심회에서는 고성능의 위력을 발휘하는 울트라 패미콤용 소프트가 다수 선보일 예정으로 가장 먼저 공개될 소프트는 「울트라 마리오 브라더스」로 결정됐다. 오랫동안 기다려 왔던 64메가의 마리오 게임은 울트라 패미콤이 나오는 날과 동시에 발매될 예정이다. 또한 스퀘어사의 한 관계자의 말에 따르면 「화이날 환타지7」이 울트라 패미콤의 발매일에 동시에 판매될 예정이라고 하지만 현재 완성도가 50%밖에 안된다는 점을 감안할 때 96년 2월 정도로 연기될 확률이 더 높을 것으로 예상된다.

마지막으로 8비트 시절 많은 인기를 누렸던 「젤다의 전설」에 관한 소문이 무성해지고 있는 가운데 닌텐도의 관계자들은 울트라 패미콤과 함께 「젤다의 전설」이 발매된다면 가장 좋을 것 같다고 말해서 많은 여운을 던져주고 있다.

### 차세대 함락을 위한 16비트 공습

차세대기가 순조롭게 게임시장의 점유율을 늘려가고 있지만 16비트기도 쉽게 물러나지는 않을 것은 확실하다. 금년들어 「크로노 트리거」를 시작으로 매달 꾸준히 인기 게임을 발매해 온 슈퍼컴보이가 여름 시장을 겨냥하여 8월부터 본격적인 공세에 돌입한다.

닌텐도에서는 8월부터 100만개 이상의 판매량을 올릴 수 있는 소프트를 매달 발표할 전략임을 밝혔다. 이 "매달 100만대 판매!" 공세는 8월 7일 「요시 아일랜드」의 발매부터 시작된다. 9월에는 스퀘어사의 「성검전설3」과 카비가 등장하는 새로운 게임이 발매될 예정이다. 10월에도 스퀘어사의 「로맨싱 사가3」, 11월에는 미국에서 먼저 발매되는 「슈퍼 동키콩 컨트리2」가 발매된

8월 - 요시 아일랜드
「슈퍼 마리오」시리즈의 최신작이라 할 수 있는 게임. 슈퍼 FX칩을 탑재하여 그래픽은 물론 액션성이 훨씬 파워 업되었다

9월 - 성검전설3
인기 액션 RPG. "과연 스퀘어"라는 감탄사가 나올 정도의 화려한 비주얼은 압권이라 할 수 있다. 선택한 주인공에 따라 이야기가 변화한다

10월 - 로맨싱 사가3
독특한 시스템으로 화제를 모았던 RPG. 새로워진 무대에서 더욱 파워 업된 전투를 펼칠 수 있게 되었다

11월 - 슈퍼 동키콩 컨트리2
미국에서 먼저 발매되는 게임으로 하이레벨 CG로 표현된 액션게임. 「1」편은 전세계적으로 250만개가 팔리는 초인기를 누렸다

12월 - 드래곤 퀘스트 VI
'자유도'를 테마로 한 VI는 2개의 세계를 왕래하는 이야기이다. 95년 최대의 기대작이다

다. 그리고 최고의 성수기라 할 수 있는 12월에는 16비트 최대의 기대작인 에닉스의 「드래곤 퀘스트VI」가 발매된다. 아직 「요시 아일랜드」와 「성검전설3」 이외에는 정확한 발매일이 결정되지 않은 상태지만 매달 이렇게 호화로운 게임들을 즐길 수 있다는 사실은 정말 즐거운 일이 아닐 수 없다.

이것을 계기로 제 2의 16비트기의 전성기를 구가할 수 있을 가능성도 높은 것으로 분석된다. 차세대기를 사기 위해 슈퍼컴보이를 팔았던 사람들이 또다시 슈퍼컴보이를 사는 기현상이 일어날 지도 모를 일이다.

## 소 니

### 미국 시장을 공략하라!

일본에서 32비트기로서 확고한 인기를 누리고 있는 소니의 플레이 스테이션이 세가 새턴이 발매되는 시기인 9월로 스케쥴을 조정해 발매한다. 일본 시장에서와 마찬가지로 미국 시장내에서도 세가와 소니의 불꽃튀는 경쟁이 전개될 전망이다.

미국 시장에서도 세가와의 멋진 승부가 기대되는 플레이 스테이션

미국에서 발매될 플레이 스테이션에는 10가지 게임이 가능한 데모버전 CD가 포함될 것으로 알려지고 있는데 「릿지 레이서」, 「모탈 컴배트3」, 「점핑 플래쉬」, 「트위스티드 메탈」, 「와이프 아웃」 등이 CD에 수록될 것으로 보인다.

## 남 코

### 게임 발진 준비

남코사는 현재 플레이 스테이션(이하PS)용 게임으로 많은 타이틀을 준비중에 있다. 이중 가장 눈에 띄는 것으로는 「철권2」를 들 수 있는데 이 게임은 8월에 아케이드용으로 발매될 예정이고 PS용으로는 11월에 발매될 예정이다. 남코 관계자들은 철권2의 그래픽은 세가에서 내놓은 아케이드용 게임인 「버철화이터2」보다 한수 위일 것이라고 자랑하고 있다.

철권과 함께 가장 큰 관심을 모으고 있는 것은 아케이드용 릿지 레이서2에 해당하는 「레이브 레이서」인데 이 게임에는 여러가지 시점과 날씨의 변화, 충격적인 점프, 5개 이상의 다양한 트랙, 그리고 2명이 즐길 수 있는 네트워크 플레이가 가능하다고 한다. 이 게임은 95년 후반에 등장할 예정이다.

이러한 게임들 외에도 남코는 PS용으로 「사이버 사이클」, 「알파인 레이서」, 「에이스 드라이버」, 「매치 브래이커」, 「아웃폭시스」, 그리고 남코의 고전 명작 게임인 「갤러그」나 「디그 더그」 등이 함께 담겨 있는 클래식 아케이드 CD를 제작중에 있다고 한다.

남코의 대표적 액션 게임으로 자리잡은 철권의 제 2탄이 탄생한다!

## 캡콤

### 「스트리트 화이터3」, 드디어 발매된다!

격투기 게임의 선풍을 일으켰던 게임인 「스트리트 화이터2」가 나온지 벌써 몇해가 지났지만 「2」를 더욱 파워업시킨 게임만이 나왔을 뿐 그 후속편 제작에 대한 소식이 없어서 많은 팬들의 마음을 안타깝게 하고 있던 중 아주 반가운 소식이 입수됐다.

오리지널 「스트리트 화이터2」와 「챔피온 에디션」을 제작했던 게임 디자이너 니쉬타니 아키라씨가 직접 제작에 투입되어 「스트리트 화이터3」을 한창 제작중에 있다고 한다. 이 게임은 96년도에 발매될 계획이라고 하는데 더욱 완벽한 게임을 제작하기 위해 지금까지 캡콤의 게임 제작에 사용되었던 CPS2 시스템이 아닌 새로운 기기인 CPS3로 게임을 제작중에 있다고 한다.

INTERVIEW

# "올바른 게임문화는 자신이 만들어가는 영역!"

**외국과의 문화적 교류가 잦아지면서 그 나라의 문화에 적지 않은 영향을 받는다. 그 수용이라는 여과기는 미세하지 못해서 예리한 감시망을 꿰매놓지 않는 한 무더기로 통과되기 때문이다. 영상 특히, 비디오 문화의 바른 정착을 위해 여러 활동을 벌이는 시민 단체가 지난 1989년 생겼다. 「건전비디오 문화를 연구하는 시민의 모임」. 챔프에서는 건비연의 안수경 선생님을 찾았다.**

"요즘 아이들은 비디오 시청에 그리 많은 시간을 투자하지 않습니다. 그 이유는 비디오를 보는 시간에 게임을 하기 위해서입니다."

게임은 이제 영상문화의 인기 영역을 점점 침범해 가고 있다. 다시 말해서 청소년들에게 있어서 없어서는 안될 중요한 휴식문화의 한 부분으로 자리를 잡고 있다는 것이다. 이에 대해 건비연의 안수경 선생님은 "저희 건비연에서는 늘어나는 영상매체에 게임도 영상물의 일종으로 포함시키려는 활동영역 확대로 포괄적인 영상문화 정착에 힘쓸 작정입니다. 게임의 내용이나 불법 유통 문제보다는 영상물로서 올바르게 평가될 수 있도록 분위기를 조성해 가는 것이 건비연의 역할이라고 생각합니다."라고 건비연의 게임 관련 시각을 평하였다.

건비연은 시민단체이다. 그만큼 이 단체는 시민의 입장에서 보고 시민의 입장에서 객관적으로 생각한다. 게임의 형태보다는 놀이의 도구로서 청소년들에게 어떤 영향을 미치는가를 중시한다는 말이다.

그다지 게임을 좋아하지 않는다는 그는 '지뢰 터뜨리기'나 '테트리스'같은 기본적이고 정상적(?)인 게임을 해본 적은 있지만 요즘 한창 유행인 모탈컴배트같은 아케이드 게임은 해본 적이 없단다. 폭력을 좋아하는 사람은 없지만 유달리 폭력을 거부하는 안선생님은 "모든 게임에는 기본적으로 폭력이 나오지 않을 수 없습니다. 그러나 둠이나 인체 해부같은 게임에서 나오는 잔혹성, 엽기적 장면 등을 청소년들이 받아들이고 이것에 점점 길들여져 가는 것이 폭력 자체보다 더욱 큰 문제가 된다고 생각합니다. 게임이 건전하다 불건전하다의 사회적인 논의를 만들어 가는 것이 우리들의 역할입니다."

「건전비디오 문화를 연구하는 시민의 모임」 안수경 선생님(29세)

건비연에서는 그런 차원에서 PC통신에 시청자 옴부즈맨 창구(12.여론광장 - goyman)를 개설하고 새영상물방에 전자 게임란을 두어 그에 따른 문제점이나 시정해야할 사항 등의 의견을 수렴해 게임의 여론화 작업에 힘쓰고 있다.

한편 건비연의 시장조사 결과를 보면 청소년들이 게임을 즐기는 시간은 한 두시간 내외에서부터 9시간까지 몰입해서 하는 학생들까지 다양했다. 게임을 단순한 놀이로서 만족해야 하는데 시간과 건강을 해쳐 가면서까지 게임에 몰입해야 하는 현실에 대해 안 선생님은 "요즘은 청소년들이 마음놓고 즐길 수 있는 놀이 문화의 정착이 절실히 필요한 때입니다. 건비연이 비디오 시청 시간을 적절히 활용하는 지침을 마련해 놓은 것처럼 게임에도 이러한 지침이 필요합니다."라며 청소년의 정신건강까지 신경을 쓰는 듯했다.

영화가 좋아 건비연에 들어오게 됐다는 안수경 선생님은 올해로 건비연에서 5년째를 맞고 있다. 끝으로 안선생님은 게임을 하는 청소년들에게 숙제(?)를 남기고 여름 청소년 캠프의 준비를 위해 자리를 떴다.

"게임은 이제 청소년들의 문화에 있어 빠뜨릴 수 없는 한 부분으로 자리잡았습니다. 그러나 그에 따른 문제점의 표출은 건비연과 같은 시민단체에서 해결하는 것이 아니라 문제 해결을 위한 분위기를 만들어 주는 것에 불과하고 그 문제들은 게임을 하는 우리들 자신이 해결해 나가야 하는

독자한마디

## 챔프와 별책 선물을 많이 받고 싶어요!

지난 7월 17일 챔프 사무실을 방문한 허창희(덕수국교 6학년), 허윤제(덕수국교 4학년), 김성수(홍익사대부중 3학년)군과 기습 인터뷰를 가졌다.

허창희, 윤제형제는 자신들은 플레이스테이션 유저로 16비트기와는 영영 이별을 고했다며 게임챔프가 차세대기 따로, 16비트기 따로 책을 내 놓았으면 한다고 주장했다.

또 김성수군은 예전에 비해서 아케이드와 네오지오란이 너무 적어졌다며 불만스러운 표정을 지었다. 그리고 브로마이드나, 공략 수첩같은 선물도 많이 많이 달라고…

앞으로 독자 한마디 코너는 전국 방방곡곡에 있는 게임 유저들을 찾아 다니며 느닷없이(?) 독자의 소리를 들어 보겠습니다. 그리고 독자들이 불만사항이나 요구를 충분히 수용해 「게임챔프」제작에 적극 반영하겠습니다.

# 버철 리얼리티 그 환상과 수난

최근 닌텐도에서 발매된 버철보이의 행방이 자못 궁금해진다. 게임 업계의 요구와 약간은 다른 스타일로 치열한 게임시장에서 얼마 만큼 어필할 수 있을까?

솔직히 말해 그다지 자신있게 말할 수는 없다. 추억의 복싱 게임 위치를 연상케하는 로보트가 펀치를 계속해서 주고받는 복싱 게임의 화보를 보았을 때 「뭐가 버철이야?」라고 말하고 싶었다. 그러나 「버철보이는 버철 리얼리티가 아니다」라고 딱 잘라 말할 수도 없다.

버철 리얼리티란 뭘까? 버철화이터나 배틀테크는 버철 리얼리티인가? 플라이트 시뮬레이터와 스타 투어즈는 어떤 것일까?

### 현재상황은 기초연구에 불과

버철 리얼리티는 실제로 전문가 사이에서도 확실하게 정의 내리지 못하고 있다. 문헌중에서도 '자세한 정의는 접어두고)라든지' '이 시기에 엄밀한 정의를 내리는 것은 오히려 이 분야의 발전을 소외시키는 것이다' 라고 책임을 회피하고 있는 경우가 많다. 결론적으로 나는 버철 리얼리티라고 하는 것은 적어도 다음 세가지의 조건을 만족하지 않으면 않된다고 생각한다.

① 컴퓨터 또는 그것과 비슷한 것의 내부로 만들어진 삼차원의 「세계」이다.

② 플레이어의 움직임이 키보드나 패드와 같은 입력장치를 쓰지 않고 다이렉트로 「가상 세계」로 들어간다.

③ 플레이어의 움직임은 「세계」의 환경을 변화시킨다. 그 환경 변화는 다섯가지의 감각에 직접 호소하는 수단으로 플레이어에게 전달된다.

①은 기본적인 환경 설정으로 ②에 입력, ③에 정보를 처리하고 출력. 후에 ②→③을 되풀이한다는 일련의 흐름은 컴퓨터와 게임기의 그것과 큰 차이는 없다. 중요한 것은 입출력과 함께 「직접적」「직감적」인 것으로 멀티미디어산업이 주목받고 있는 이유도 여기에 있다.

이 세가지의 조건에 근거하고 있는 버철보이와 버철화이터를 보면 어느쪽도 버철리얼리티 바로 그것은 아니다라고 말할 수 있을 것이다.

그러나 버철 리얼리티의 기술 일부는 확실히 응용되고 있다. 구체적으로는 버철보이는 헤드 마운트 디스플레이에 의한 입체시(立體視)이고 버철화이터는 폴리곤에 의해 움직임이 재현되고 있다. 입체시 그 자체는 인간의 눈이 좌우에 두개 떨어져 존재하고 있다는 것을 생각하면 이해하기 쉬울 것이다. 따라서 같은 물질을 보는 경우에라도 오른쪽 눈과 왼쪽 눈은 차이가 있기 때문에 보이는 각도와 운동방향에 엇갈림이 발생한다. 이 어긋남을 뇌리속에 기억시켜 두는 것으로 입체감이 생기거나 거리감을 잡을 수 있게 된다.

여기까지 서술하면 버철 리얼리티에 무감각한 독자들도 대충은 이해가 갔을 거라고 생각한다. 버철 리얼리티가 안고 있는 문제는 현재로서는 주로 입력처리에 관련된 부분이다. 즉 「입력해야만 하는 외부로부터의 정보가 너무 많고 게다가 서로 관련이 적다」「입력한 외부정보를 (인간은) 어떻게 인식하고 있는 것일까. 그 구조를 잘 모른다」라는 것이다.

### 마음에 걸리는 인공지능의 선례

멀티미디어의 화제라고 하면 「정보 슈퍼하이웨이」, 「TV퍼스컴」, 「버철 리얼리티」 등의 여러가지 화제가 그 인기도의 경합을 벌이고 있는데 경합을 벌이는 사이에 이것들은 어느새 「인터네트 붐」의 주역으로 자리를 잡은 것이다.

그러나 인터네트와 케이블TV라는 멀티미디어 외의 화제와 비교해 버철 리얼리티는 약간 종류가 다르다. 왜냐하면 다른 기술은 이미 실용화되고 있다든지 또는 사회적 통념이 정비되면 금방이라도 실용화될 수 있는 것들인데 비해 버철 리얼리티만은 아직 기초 연구단계에서 멈추고 있기 때문이다. 그러나 버철 리얼리티가 건축이나 의료분야에 이용되도 편리하겠지만 버철 리얼리티의 최대 활용 분야는 역시 게임이 아닐까?

어딘가 중요한 분야에 사용되겠지만 중요한 최첨단 하이테크 연구분야에는 선배가 있다. 그것은 바로 10년전 뉴미디어의 돌풍을 몰고 데뷰한 「인공지능(AI기능)」이다. 그 옛날에 애매한 공학이라고 했던 퍼지이론이 의미도 불분명한 채 TV, 신문잡지 등에 마구 쓰였던 것은 컴퓨터가 정보처리 기계인 이상 인공지능의 문제는 그 본질에 관련된 큰 명제로서 확실하게 연구하지 않으면 안되는 테마이다. 그러나 기초적인 연구는 AI를 탑재했다는 것만으로 당장 내일부터 세계가 변할 것 같다는 과잉 기대를 품는 성질의 것은 아니다. 이것이 오해된 채 사람들에게 막연한 기대를 품게 한 것은 AI붐의 비극이 아닐 수 없다.

버철 리얼리티도 AI와 같은 것이다. 멀티미디어라는 이전의 시대에 인간은 어떻게 정보를 얻었을까, 인간의 지각이라는 것은 도대체 무엇일까라는 인간공학과 정보공학의 양면으로 연구를 해야만 한다. 실제로 무한히 깊고 어려운 연구 분야인 것이다. 그러므로 우리들은 화려한 미래적인 측면뿐만 아니라 가혹한 현실의 측면에도 눈을 돌려야 한다. 이제 2001년의 소년들은 버철보이와 버철 화이터라는 명칭을 AI탑재 전기세탁기와 마찬가지의 뉘앙스로 말하게 될 것이다. 그런 미래를 생각하면 왠지 슬퍼진다.

제3작은 프리시나리오로 단장!!

# 로맨싱 사가 3

- 기 종 : SFC
- 제작사 : 스퀘어
- 장 르 : 롤플레잉
- 용 량 : 32M
- 현지 발매일 : 95년 11월 예정
- 현지 발매가 : 미정

**죽음의 별이 태양을 덮어 씌울 때,
모든 새로운 생명들이 그 빛을 잃어버리고
죽음의 숨결만이 넘쳐흐르리니…**

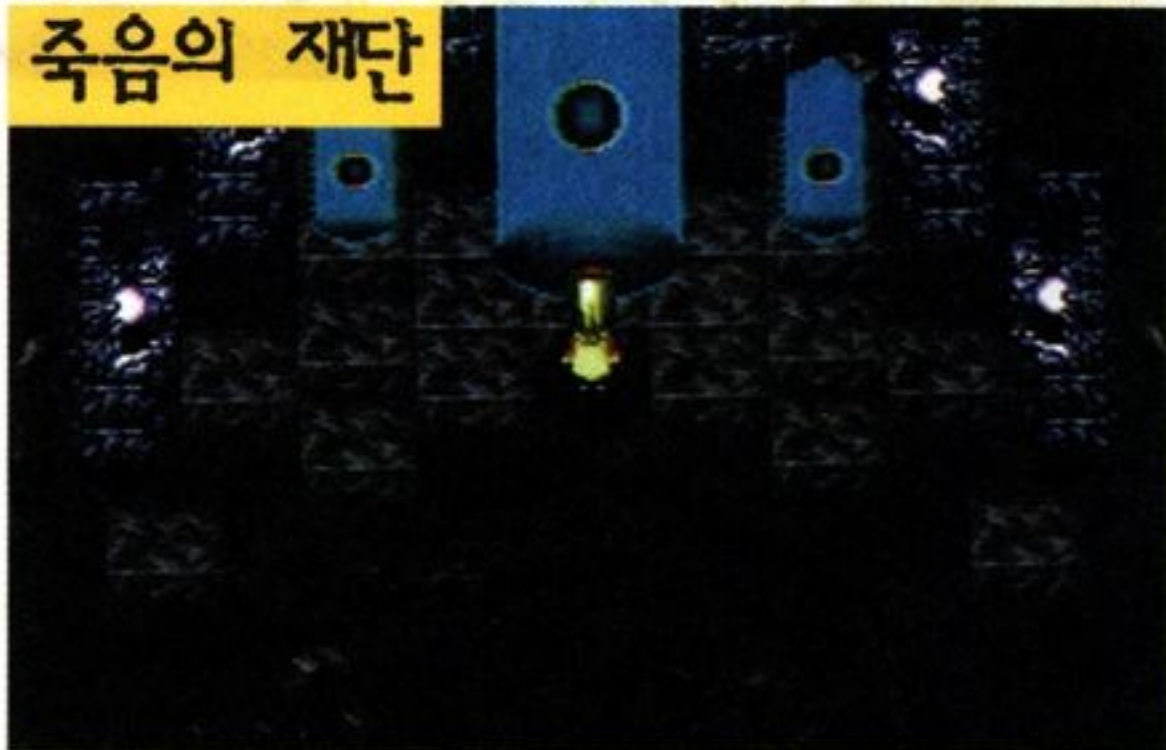
**커멘드 배틀, 사성수(四聖獸), 새로운 프리 시나리오! 대망의 「로맨싱 사가3」가 갖가지 뉴 시스템을 탑재하고 드디어 우리들 곁에 돌아왔다!!! 챔프 독자들이여. 11월을 기대하시라.**

## 새로운 장을 연 프리 시나리오

### 중후한 캐릭터 드라마와 혁신적인 성장 시스템의 결정이 최신작의 정체!

신선한 시스템으로 RPG의 최첨단을 걸어왔던「로맨싱 사가」. 그 최신작이 드디어 등장했다. 이벤트 플레이 순서 등을 주인공이 자유롭게 행동할 수 있는 '프리 시나리오'는 그대로 유지되고 있으며「3」에서는 8명의 캐릭터 중에 마음에 드는 캐릭터를 선택하여 플레이할 수 있다.

이렇게 시작하는 8명 개성적인 드라마! 배틀 시스템은 성장하는 기술과 술법, 그리고 진형을 전작과 동일하게 계승했다. 3은 결과적으로 1과 2의 시스템들을 진화, 합체시킨 시리즈의 최강자인 것이다.

**죽음의 재단**

저주받은 죽음의 별을 신봉하는 컬트 종교가 세계의 어딘가에서 암암리에 활약하고 있다

## 8인의 아름다운 캐릭터가 여러분을 기다린다!

### 유리언 놀(20세)

개척지인 욜드 해안 동부에 살고 있는 청년. 정의감이 강하긴 하나 약간 융통성이 없는 일면을 지니고 있어 사건이 일어나면 단신으로 뛰어들어 주위 사람들을 당혹하게 한다. 토머스, 사라, 엘렌과는 어릴적부터 함께 자라온 사이로 언제나 행동을 같이 한다

### 카타리나 라우란(24세)

모니카의 시녀겸 보디가드. 모니카를 자신의 여동생처럼 아끼고 사랑한다. 검술에 있어서는 타의 추종을 불허한다. 또 그녀의 첫사랑에 관한 이벤트도 준비되어 있어 여성적인 면모도 보여준다. 그녀의 오프닝은 다른 사람들과는 다르게 상당히 특별하게 준비가 되어 있다는데 과연 어떠한 것일까?

## 미카엘 아우스바하 폰 로아누(27세)

젊은 나이에 황제가 된 미모의 귀족. 야심이 강하며 머리가 상당히 뛰어나다. 냉정한 사고력을 바탕으로 어떠한 곤란한 사태에도 당황하지 않고 사태를 풀어 나갈 수 있다. 또 어렸을 때 익힌 검술 덕에 그의 실력은 초일류급

私はロアーヌ侯だ。
この地を
護らねばならん。

미카엘의 동생으로 오빠인 미카엘을 언제나 걱정한다. 오빠와 같이 검술을 익힌 덕분에 그녀의 실력도 상당한 경지에 달해 있다. 소검을 자유자재로 사용하는 그녀의 모습은 왕녀라기 보다는 한명의 여검사와 같이 느껴질 정도. 머리도 상당히 좋기 때문에 지적인 일면도 보여준다. 미카엘과는 남매지간이지만 서로의 오프닝 스토리는 확연히 다르다

## 모니카 아우스바하(19세)

## 사라 커슨(16세)

언니와는 반대되는 성격의 소유자로 모든 사물을 깊게 생각하며 사건의 실마리를 순서대로 풀어간다. 모험이 시작되면 가장 냉철하고 객관적인 시각으로 사태를 분석해 여러 동료들에게 도움을 주는데... 다시 말해 가장 믿음직한 인물일 것이다. 사라, 유리언, 토머스와 함께 개척지에 살고 있다. 물론 이들과는 스토리면에서 공통적인 부분을 띨 때가 많으나 역시 그녀의 단독적인 스토리 전개도 상당히 기대된다

## 하리드(33세)

목적지 없는 방랑을 계속하는 유랑 검사.
검술 중에서도 곡도(曲刀)를 이용한 기술을 주로 사용한다. 자유로운 생활을 누려왔던 탓에 조그만 일에는 신경 쓰지 않고 자신이 가고 싶은 방향으로 추진해 나가는 성격을 지니고 있다. 하지만 돈에 관해서는 이야기가 달라진다. 현금이 눈앞에 보이면 갑자기 성격이 세밀해지는 면도 보여준다고... 나이는 33세로 이 게임 상에서 최연장 캐릭터이다.

おやじ…なかなか
いい味だな。

へへっ。自家製の
特別品ですよ。

매력적인 검은 피부와 늑대처럼 번뜩이는 눈빛이 돋보이는 독특한 캐릭터로 그가 검을 휘두를 때마다 날리는 검은 머리 또한 매력을 더해 준다

## 엘렌 커슨(20세)

유리안과 같은 마을에 사는 여성. 미인이긴 하지만 남성적이며 누구에게도 지기 싫어하는 성격 탓에 복장도 스포티한 남성용을 입고 있다. 완력도 상당히 강해 검을 자유자재로 사용, 전투시 탁월한 자신감과 실력을 보여줄 것이다. 하지만 스토리를 진행하면서 보여줄 그녀의 여성적인 일면에도 기대를 걸어보자

## 토머스 베드(22세)

유리언 일행과 같이 욜드 해안 동부에 살고 있다. 4명 중에서 가장 연장자로 다른 사람들을 돌봐주는 큰형과 같은 존재이다. 당연히 모두에게서 신뢰받아 리더적인 역할을 수행할 때가 많다. 사용무기는 채찍으로 그 화려함은 보는 사람들로 하여금 감탄을 자아내게 한다

## 선택한 주인공에 따라 스토리가 변화한다. 여기에서 각각의 오프닝을 살짝 엿보자!

**유리안, 사라, 토머스, 엘렌으로 스타트**

4사람이 함께 행동하는 도중, 갑자기 쏟아진 비를 피해 주점에서 휴식을 취하게 되는데…

**미카엘로 스타트**

타국을 원정중인 군의. 갑자기 들이닥친 급보. 과연 무슨 일이 일어난 것인가…

**모니카로 스타트**

오빠가 원정중인 성을 지키고 있는 모니카. 그때 성에서 이변이 일어나고 있었다

**헐리드로 스타트**

여행 중에 들린 주점에서 휴식을 취하고 있었던 그는 사건에 휘말려 버리고 만다

## 진화한 배틀 시스템, 술법, 기술, 진형이 보다 파워 업!!

전투는 지금까지와 동일한 필드상을 걷고 있는 적과 접촉하면 일어난다. 접촉하지 않고 필드를 걸어다니면 전투는 일어나지 않지만 적의 동작 패턴이 전작보다 더욱 풍부해졌으므로 도망가기는 힘들 것이다.

전투에 돌입하면 곧바로 아름다운 그래픽에 놀랄 것이다. 세심한 부분까지 묘사되어 있고 배경에 빨려 들어갈 것같으며 적 등은 지금이라도 움직일 것같다. 물론 필살기도 한단계 파워 업하여 화려해졌다. 더욱 위력자체도 장난이 아니다. 기술을 익히는 방법은 전작을 계승하고 있으며 전투시에 번뜩임에 의해서 익힐 수 있다.

**섬세하게 묘화된 아름다운 그래픽**

성장하는 술법, 번쩍이는 기술, 진형! 전작을 기본으로 개량된 최신 배틀 시스템!!

**화면을 날려버릴 듯한 화려한 필살기**

이것은 검기술의 하나인 황룡검을 사용하고 있는 화면사진. 굉장히 화려해졌다. 용이 적을 관총하고 그 후에 적이 폭발하는 느낌의 기술일까? 강력할 것같은 기술이다. 32비트 대용량의 화려한 비주얼을 실감할 수 있다

모델 체인지

술법 개통이 새롭게 변화되었다.

# "사성수(四聖獸)"와 "음양(陰陽)"

### 현무(玄武)

북방의 수호성수인 현무의 힘을 빌린 술법. 바람과 비와 같은 자연 현상의 힘을 이용한다(사진의 술법은 퀵 타임)

### 백호(白虎)

서방의 수호성신인 백호의 힘을 빌린 술법. 짐승과 대지 등, 웅대한 생명력을 이용한다(사진의 술법은 초중력)

### 창룡(蒼龍)

동방의 수호성신인 창룡의 힘을 빌린 술법. 나무와 바람 등, 자연물질의 힘을 이용한다(사진의 술법은 윈드 더드)

### 주조(朱鳥)

남방의 수호성신인 주조의 힘을 빌린 술법. 공기와 화염 등, 대기의 힘을 이용한다 (사진의 술법은 리바이버)

주인공이 전투 지휘관이 된다!

# 커멘드 배틀

뉴 시스템

진형술(陣形術) 갤럭시

혹성의 폭발이 몬스터를 덮친다. 진형술은 술법을 사용할 수 있는 두명 이상의 캐릭터가 동시에 주문을 외워 사용한다

## 중요도를 증가시킨 진형전술

2편의 특징이었던 진형도 3에서는 더욱 다채로운 공격을 할 수 있도록 파워 업되었다. 2~6인까지의 진형이 가능하게 되었으며 또 진형마다 독특한 기술이나 술법을 사용할 수 있게 되었다. 가장 눈에 띄는 것은 커멘드 배틀 시스템! 주인공이 전투에서 떨어져 커멘드로 동료들의 진형을 매턴마다 지휘한다. 이것에 의해 파티는 강력한 진형기술을 사용할 수 있게 된다.

### 커멘드 배틀 화면

주인공이 화면 밖으로 숨는다

진형을 지시

타격을 받지 않는다

← 표시되는 화면 →

BATTLE NEWS

### 커멘드 배틀로 진형 기술을 습득하여 간다!!

커멘드 배틀은 어떤 장점이 있을까? 그에 대한 해답은 바로 이것이다. 강력한 진형기술과 술법은 이 커멘드 배틀에서만 사용 가능할 수 있다. 이 경우에는 게임의 기 포인트를 소모하지 않는다. 새로운 진형기술도 전투를 반복하는 과정에서 점차 익혀나간다!!

진형기술은 전투중에 전원이 머리 위에 전구를 번뜩이면 익힐 수 있다

## 높은 완성도, 오리지널 기술 탑재!!
# 버철 화이터2

- 기 종 : 새턴
- 제작사 : 세가
- 발매일 : 95년 예정
- 가 격 : 미정
- 장 르 : 대전액션

**지난호에 SGL을 이용한 파이의 연무 기사후에 많은 독자들이 파이 이외의 캐릭터들에 대한 정보들도 원했을 것이다. 일본 마쿠하리 메세에서 열린 「'95동경 장난감 쇼」에서 공개된 버철 화이터II 데모는 이러한 독자들의 바램을 이루어 주었다. 이날에는 새로운 캐릭터의 등장과 1/60초의 움직임으로 두명의 캐릭터가 연무하는 데모가 공개되었다.**

## 공개 캐릭터를 캐치

지난호 긴급속보에서 새턴용 버철 화이터II용 캐릭터 4명이 공개된 연무데모는 상당히 큰 반응을 불러 일으켰다.

이번호에는 그 4인의 캐릭터와 공개된 새턴용 배경을 세심하게 체크해 보았다.

**순제** 장난감 쇼에서는 업소용의 유명한 어드버타이즈 데모를 재현. 움직임은 완전한 취권

**파이** 이전에 공개된 신 OS용의 파이를 약간 수정한 파이. 이후에도 얼굴과 스타일에는 수정이 가해질 예정이다

**리온** 특이한 움직임을 보여주고 있는 「II」의 신캐릭터 리온. 얼굴 확대에서 세심한 부분까지 완전히 똑같다

**라우** 라우도 「I」에 비교해서 대폭 진화되었다. 강력한 연속기도 새턴상에서 확실히 재현되고 있다

## 카메라 모드로 각 캐릭터를 분석

장난감쇼 회장에서 공개된 데모는 연무가 끝나면 루프하는 자동 데모였지만 이번에는 특별히 3DCG의 이점을 살린 카메라 모드를 사용하여 각 캐릭터를 원하는 위치에서 잡아 보았다. 장난감 쇼 출품용으로 급히 제작된 데모지만 이번의 데모를 자세히 보면 세심한 부분까지 제작되어 있다는 것을 알 수 있을 것이다.

## 리온 라팔

모든 캐릭터중 가장 빠르다는 당랑권이기에 데모의 내용도 스피디하게 되어 있다. 그 세부적인 재현도를 살펴보자.

업소용

업소용 「VF2」에서 같은 화면을 캐치. 얼굴의 시점부분이 약간 다르지만 기본은 똑같다

### AM2연의 한마디

"앞머리, 라이프 자켓에 달려 있는 황금색 벨트, 그리고 손가락. 이들은 모두 폴리곤으로 만들어져 있습니다.
특히 앞머리는 업소용처럼 움직이게 될 예정이므로 기대해 주십시오. 얼굴도 확대해서 보면 상당히 닮았습니다"

4화면의 캐릭터

FRONT RIGHT BACK LEFT

독특하게 낮은 자세의 당랑권은 물론 파이 스테이지의 전경도 보인다. 이대로도 충분?

## 취권의 독특한 움직임을 완벽재현!

아직 다른 캐릭터에 비해서 디자인이나 질감 등이 떨어지지만 움직임 자체만은 상당히 좋게 만들어진 순제. 취권의 독특한 움직임을 1/60초의 움직임으로 재현하였기에 기대도는 더욱 높아졌다.

지난달에 공개된 순제의 포즈를 정면에서 캐치. 발과 머리의 각도도 더할나위 없다. 남은 것은 색감의 조절과 디자인정도?

### 순제

확실히 업소용의 화면을 재현하기 위해서 선택된 캐릭터. 스즈키 유가 좋아하는 어드버타이즈 데모를 상당히 닮았다

업소용

옷과 바닥의 그림자는 아직 업소용쪽이 더 높은 느낌이다. 어디까지 이 질감에 접근할까?

**AM2연의 한마디**

"바지와 등의 문자도 업소용과 똑같이 들어가 있기 때문에 꼭 주목해 주십시오. 얼굴을 붉게 표현하는 것이 어려웠습니다. 취권의 특징이라 할 수 있는 구부러진 손가락도 재현했습니다."

## 「I」과 비교할 수 없는 완성도에 주목

최근에 새턴용 「I」을 중심으로 한 「리믹스」가 발매되었지만 「I」이나 「리믹스」에 비교해봐도 캐릭터의 완성도는 상당히 뛰어나다는 것을 알 수 있다. 확실히 살펴보며 완성의 날을 기다리자.

### 파이

연무데모 마지막에 나오는 승리포즈. 업소용에 비교해봐도 상당히 닮았다

새턴용 버철 화이터

「I」의 파이와 비교. 「I」가 어느정도 완성도인가를 나타내고 있다

### 라우

라우의 정면. 사하장 포즈와 옷의 텍스처도 업소용에 꽤 접근하였으며 움직임도 완전한 라우이다

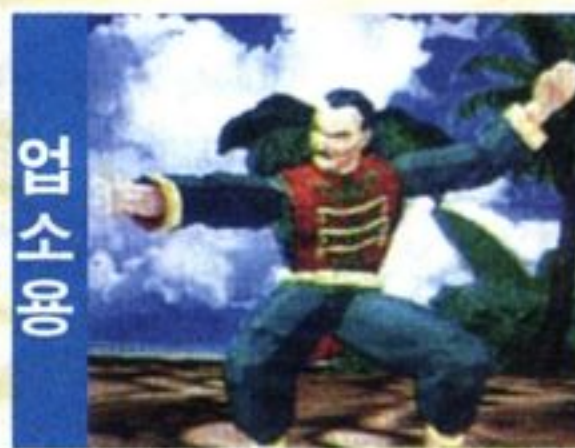
리믹스의 라우

얼굴과 옷이 상당히 다른 분위기이다

FRONT BACK LEFT BACK

업소용

**AM2연의 한마디**

"파이는 신 OS의 데모를 약간 수정한 상태로 등장시켰습니다. '파이가 닮지 않았다'라는 말도 있지만 이후에 얼굴을 중심으로 수정을 가할 예정입니다. 앞으로를 기대해 주십시오."

업소용

**AM2연의 한마디**

"라우같은 화려한 캐릭터는 색수가 많기 때문에 닮게 만드는 것이 어려웠습니다(업소용과 달리 사용색수에 제한이 있어으므로). 등의 텍스처는 상당히 잘 되었다고 생각하므로 주목해 주십시오."

비디오 게임 특보 1

# 킬러 인스팅트

SFC/닌텐도/액션/32M/95년 8월 30일 예정/가격 미정

## 킬러 인스팅트의 파워 킬러 전격 공개!!

### 치프 선더

키 : 6피트 5인치
몸무게 : 280파운드
나이 : 42세

미국 인디언을 지켜주는 마법의 수호자이다. 그는 작년 토너먼트 대회에서 실종되버린 자신의 형인 이글(EAGLE)의 미스터리를 풀기 위해 킬러 인스팅트 토너먼트 대회에 참가하게 되었다

### 자고

키 : 5피트 9인치
몸무게 : 190파운드
나이 : 21세

자고는 아주 멀리 떨어져 있는 신비의 장소 티벳에서 찾아온 신비의 수도승이자 위대한 전사이다. 위대한 호랑이의 혼에 의해 보호받고 있는 그는 자신의 진정한 운명을 찾기 위해 여행을 하던 중 사악함으로 가득 차 있는 킬러 인스팅트 토너먼트를 붕괴시키기 위해 이 시합에 참가하게 되었다

### 신더

키 : 5피트 11인치
몸무게 : 195파운드
나이 : 31세

신더는 울트라 테크의 화학 무기 테스트에 참여함으로써 가석방의 기회를 얻게 된 범죄자이다. 실험이 실패함에 따라 그는 온몸이 불꽃으로 둘러싸인 괴물로 변하고 말았다. 이제 그는 이번 토너먼트 대회에서 글라시우스를 물리치게 되면 자유를 얻을 수 있다는 약속을 받은 상태이다

### 풀고어

키 : 6피트 2인치
몸무게 : 560파운드
나이 : 1세

울트라 테크의 기술력으로 탄생하게 된 사이버 전사의 전형이다. 그는 현재 가지고 있는 전투능력이 어느정도 되는지 확인하기 위해 토너먼트 대회에 참가하게 되었다.
이 로보트의 성능이 확인되기만 하면 풀고어의 대량 생산이 이루어지게 된다

## 글라시우스

키 : 6피트
몸무게 : 300파운드
나이 : 불명

그는 먼 혹성에서 찾아온 외계인이다. 우연히 우주선이 지구에 불시착하는 사고를 겪은 후 울트라 테크에 붙잡히는 신세가 되고 말았다. 울트라 테크는 이 외계인의 능력이 열등하다는 것을 확인하기 위해 토너먼트 대회에 참가해서 싸울 것을 강요하고 있다

## 립터

키 : 7피트
몸무게 : 700파운드
나이 : 4세

립터는 울트라 테크의 DNA 촉진 프로젝트에 의해 탄생한 캐릭터이다. 울트라 테크는 전투형 생물체를 만들어 내기 위해 인간의 지혜와 야수의 난폭함을 동시에 가진 생명체를 만들기 위해 인간과 파충류를 결합시켜 그를 탄생시켰다

## B. 오키드

키 : 5피트 7인치
몸무게 : 100파운드
나이 : 23세

그녀는 토너먼트 대회를 둘러싸고 이상하게 사라져 버리는 사람들의 행방을 파악하기 위해 파견된 미지의 그룹내 비밀 요원이다. 그녀의 진정한 정체와 능력은 완전히 베일에 가려져 있다

## 세이버울프

키 : 5피트 9인치
몸무게 : 400파운드
나이 : 45세

세이버울프는 늑대 인간으로 변하게 하는 레어 병균에 감염되어 고통받고 있는 사람이다. 그는 반평생은 세상 사람들이 없는 곳에 은둔한 채 살아왔지만 토너먼트 대회에 승리하게 되면 그의 병을 고쳐주겠다는 유혹에 넘어가 이번 대회에 참가하게 되었다

## TJ 콤보

키 : 6피트 1인치
몸무게 : 220파운드
나이 : 25세

한때는 5년 연속으로 세계 헤비급 챔피온을 지내기도 했던 무쇠주먹의 소유자이다. 그는 경기 중에 상대에게 너무 잔인한 행동을 함으로써 그에 따른 형벌로 타이틀을 박탈당하게 되었다. 그 후 그는 부와 명성을 쫓아 이번 대회에 참가하게 되었다

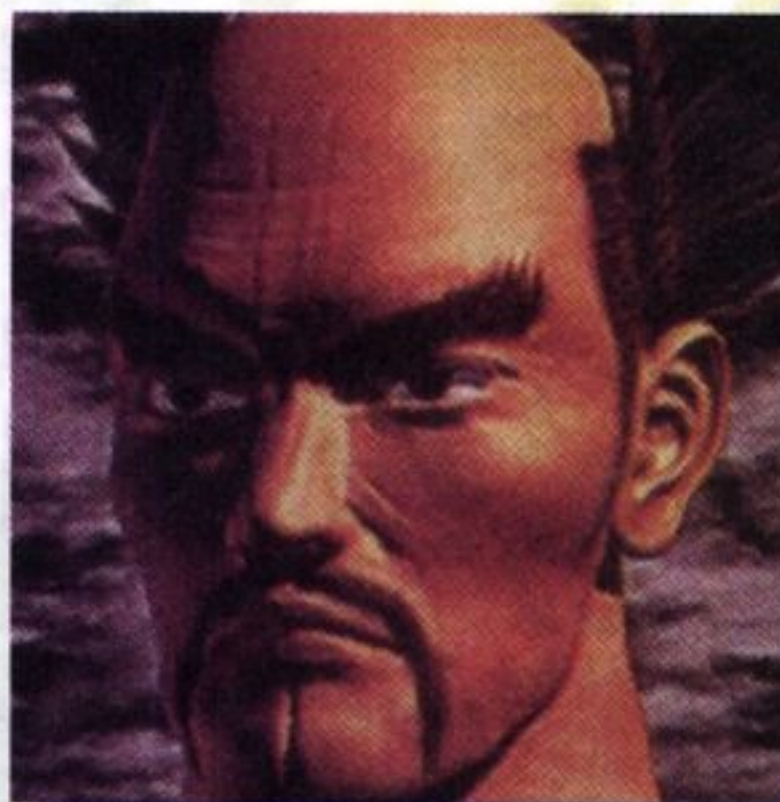
## 스피널

키 : 5피트 7인치
몸무게 : 110파운드
나이 : 2650세

그의 근원은 현재 울트라 테크의 비밀 경비속에 보호되고 있다. 울트라 테크의 한 계열에서 비밀리에 개발중인 기술을 사용하여 고대의 용사를 되살린 것이다. 거의 과거에 대한 기억이 없는 그가 단 한가지 확실하게 할 수 있는 것이 있다면 바로 그것은 싸움뿐이다!

# 캐릭터별 기술 완벽 공개
# 철권 2

■ 아케이드
■ 남코
■ 발매일 미정

**95년 게임계 하반기를 강타할 「철권 2」의 캐릭터들과 새로 추가된 캐릭터들의 주요 기술 및 필살기 커맨드를 전격 공개한다. 전작을 능가하는 다채로운 기술들과 새로이 추가된 캐릭터들이 보여주는 불꽃튀는 액션을 챔프에서 공개한다!**

## 미시마 헤이하치
### 패왕이 다시 격투계에 복귀하였다

미시마 헤이하치라는 캐릭터의 격투 성능에 대하여는 별로 말이 필요없을 것이다. PS용에서 그를 사용해 본 플레이어라면 헤이하치의 매력에서 벗어나기 힘들 것이다.

2에서도 PS에서의 성능을 그대로 이어받았다고 한다. 귀신권, 붕권 등의 강력한 필살기의 틈이 많아지지 않았나하는 걱정도 있었지만 여전히 상대가 가드하여도 반격을 당하지 않으므로 주전력으로서의 사용도가 더욱 증가될 것같다.

이것은 즉 귀신권(풍신권)으로 상대의 자세를 무너뜨린 후, 공중 콤보(컴비네이션)로 제압하는 공포의 필살기가 건재하다는 뜻이다.

### 주요 기술

● **헤이하치의 강력한 기술들**

이번에도 낮은 자세 대쉬가 가능하다

미시마 가문의 대명사인 풍신권

헤이하치는 역시 귀신권

카즈야와는 다른 격투술

가장 많이 사용하는 것이 다운 기술

아무리 가드해도 먹혀들지 않는다

옆으로 휙~ 돌려고 하는 결정적인 순간에 꽈당. 미시마가 넘어지는 모습

| 기술 | 커맨드 | 기술 | 커맨드 |
|---|---|---|---|
| 섬광열전 | | 파쇄축 | ⇨ ⬃ |
| 풍신권 | ⇨ · ⇩ ⬂ | 무쌍연권 | ⬃ |
| 나락쓸기 | ⇨ · ⇩ ⬂ | 이선공도각 | ⬃ |
| 귀신권 | ⇨ ⇨ | 초파축 | 접근해서 ⇨ ⇨ |

# 鉄拳2



## 폴 피닉스

전작에서는 모든 면에서 갖추어진 캐릭터라고 평판이 자자했던 폴. 그가 더욱 격렬한 수련을 마치고 드디어 돌아왔다.

### 주요 기술

#### ● 엽앵철기

엽앵이란 주저앉은 상태에서 상대에게 파고들어 팔꿈치를 이용해 적의 명치를 가격하는 기술이다. 앉은 상태에서밖에 사용할 수 없지만 중단 공격이기 때문에 발걸기 등과 복합하여 사용하면 충분히 강력한 기술이 될 것이다.

#### ● 엽앵붕권

이것도 엽앵에서 파생된 연속기.

#### ● 질풍

엽앵의 파워 업 판이라고도 할 수 있는 이 기술은 엽앵, 붕권과 유사한 중단공격이지만 사용 커멘드가 간단하기 때문에 아주 많이 사용될 것이다.

| 기술 | 커맨드 |
|---|---|
| 엽앵철기 | ⬇⇧ |
| 호할낙엽 | ⇩+ |
| 엽앵붕권 | ⬇⇧ |

※낙엽, 붕권, 삼보룡, 덮치면서 걸어차기의 커멘드는 전작과 동일

단발기였던 엽앵에서...

사용하기 쉽고, 성능도 좋은 질풍

## 니나 윌리엄즈

현재 개발의 진행도는 약 60% 정도이지만 기본적인 베이스는 변하지 않고 펀치 계열의 스피드 업, 그리고 콤보의 증가가 눈에 띄었다.

### 주요 기술

#### ● 제일 크래쉬

상, 상, 하, 상단 공격으로 마지막 3, 4발은 헌딩 콤보에서의 2, 3발과 같은 기술이 발휘된다.

배후에서 던지는 기술도 생겼다. 관절기의 응용 버전

재빠른 헌팅킥 콤보

#### ● 닐에디 콤보

원투 펀치에서 바로 솟구치며 차기로 이어지는 기술. 레버의 방향에 의해 마지막 차기가 전방이나 후방 차기로 바뀐다.

마지막 차기가 바로 이것

니나의 주특기인 발차기. 호쾌한 액션!

봄커터도 건재. 전작의 기술을 모두 그대로 존재

| 기술 | 커맨드 | 새로운 기술 | 커맨드 |
|---|---|---|---|
| 래피드 킥 콤보 | ⇧+ | 제일크래쉬 | ⬇ |
| 헌팅 킥 콤보 | ⇧+ | 닐에디 콤보 | ⇧+ |
| 플래시 콤보 | ⇧+ | 연격쌍장파 | ➡ |
| 쌍장파 | ⇨⇨ | | |

# 마샬 로우

서머솔트 킥으로 이어지는 연속기가 증가하여 필살기의 사용범위가 더욱 넓어진다. 신 기술은 주로 발차기를 위주로 만들어질 것같고 이러한 기술들의 움직임을 빠르게 파악하여 어떻게 조작해 나가느냐가 승부의 관건이다.

## 주요 기술

### ● 더블 서머솔트

이번에 추가된 신기술. 서머솔트 킥을 구사한 뒤, 바로 또 한번의 섬머를 사용하는 강력 필살기.

상대를 공중으로 띄워라!

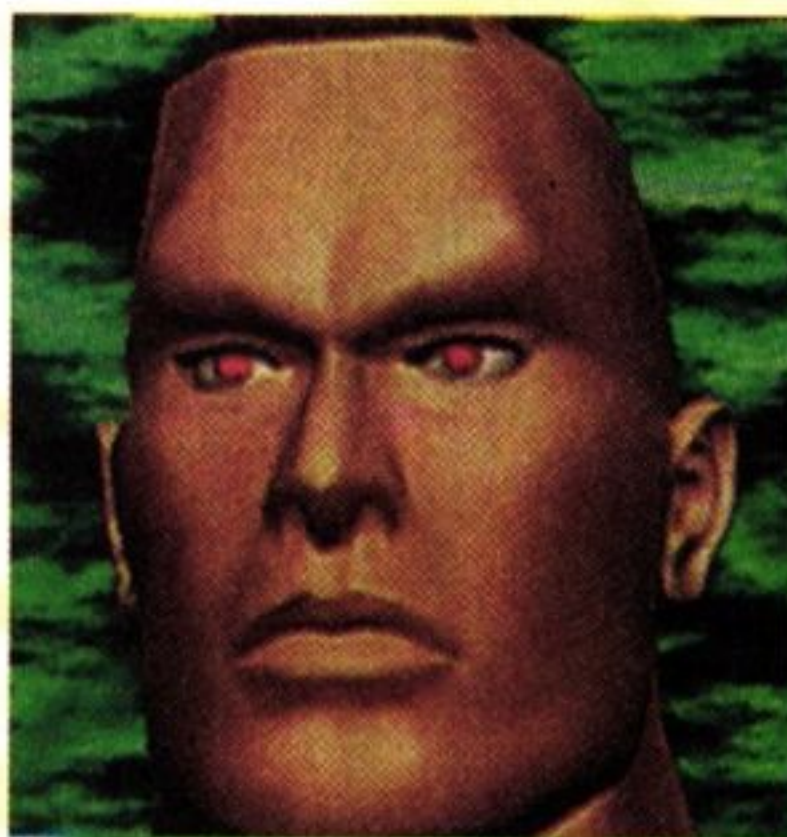
킥 계통의 기술은 이것이 기초가 된다

### ● 드래곤 테일

드래곤 테일은 로우가 상대의 다리를 파고 들어갈 수 있는 기술이다. 이 기술을 이용하여 상대방의 허점을 찌를 수 있으며 또 다운되어 있는 상대에게 한방 먹이는 것도 가능하게 되었다.

갑자기 상대를 쓰러뜨린다. 하단 공격이라는 점이 유용하다

상하단을 적절히 나눠 공격한다

| 기술 | 커맨드 | 새로운 기술 | 커맨드 |
|---|---|---|---|
| 드래곤 너클 콤보 | ➡ | | |
| 스핀킥 콤보 | | 더블서머솔트 | |
| 드래곤 로우 | ⇩ + | 시트스핀서머 | ⬇ |
| 드래곤 서머 | ⇧ + | 드래곤테일 | ⬀ |

# 잭-2

잭의 파워와 강력함은 건재하였다. 역시 사이보그.

## 주요 기술

더욱 미남이 되어 돌아온 잭은 전작과 마찬가지로 던지기, 타격기 쌍방의 파괴력이 최강으로 꼽힌다. 거기다 신기술, 새로운 던지기가 추가되어 더욱 사용할 만한 캐릭터가 될 것이다.

### ● 부라보 너클

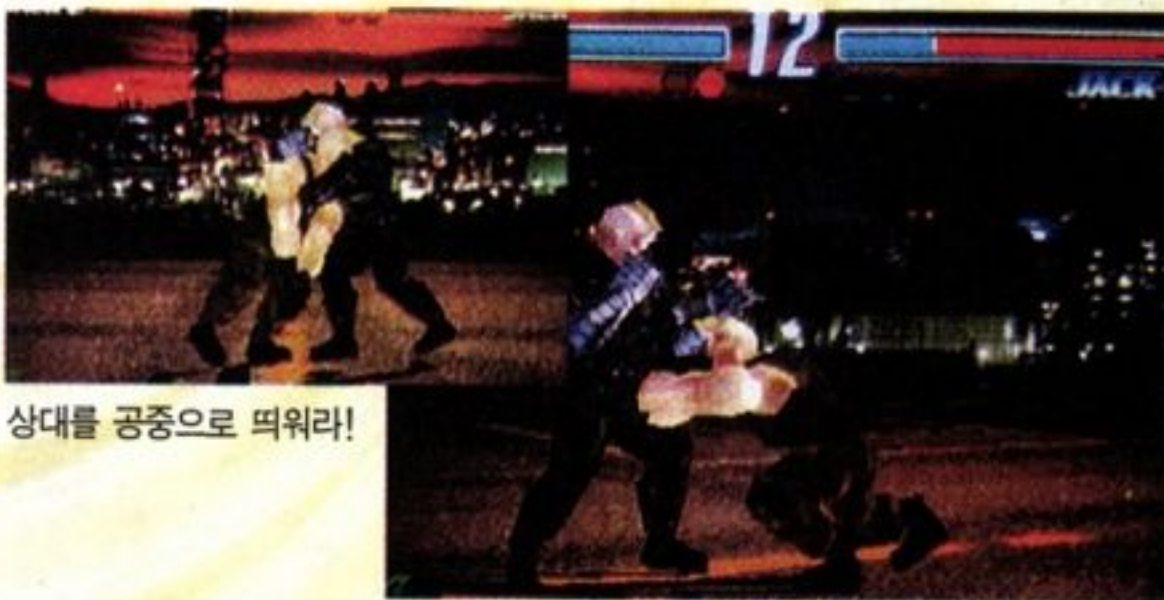
새로운 타격기로 양손을 마주 잡고 상대방을 향해 주저앉아 갑자기 배구에서 토스를 하듯 팔을 아래에서 위로 처올리며 날려버리는 공격이다.

상대를 공중으로 띄워라!

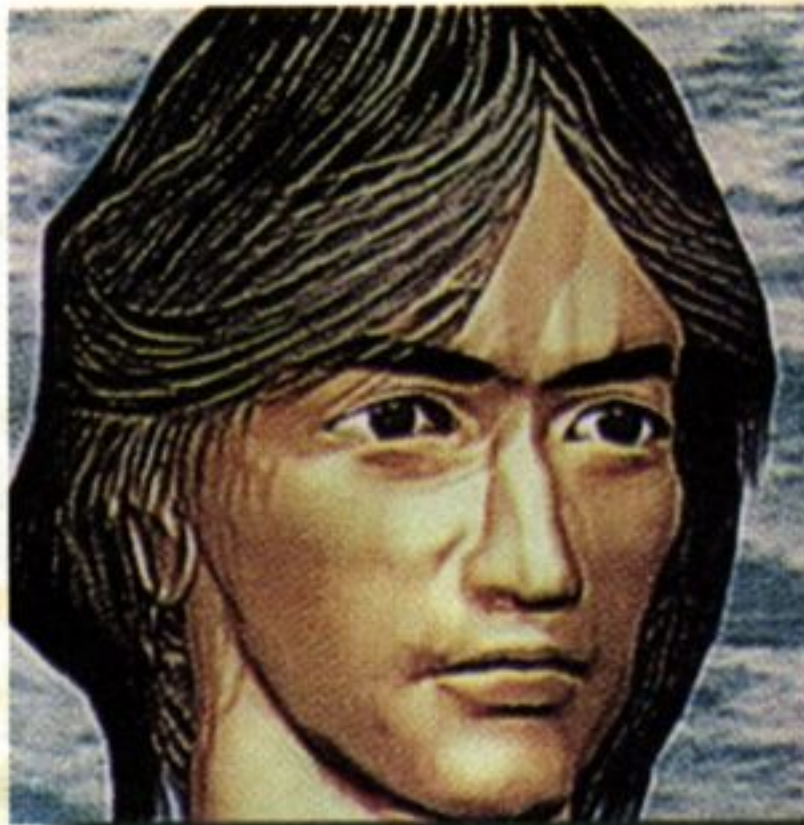
### ● 메가톤 쉬프

메가톤 펀치(중단공격)의 하단 버전이 이 기술이다. 메가톤 펀치와 모션이 비슷하여 상대가 구분하기 어렵기 때문에 두 기술을 번갈아 가며 상대를 혼란시키자.

하단 공격!

아랫배 공격이 역시 굉장하다

| 기술 | 커맨드 | 새로운 기술 | 커맨드 |
|---|---|---|---|
| 메가톤 펀치 | ⇦⬀⇩⬁ | | |
| 파워 시더스 | ➡ | 부라보 너클 | ⇩ + |
| 머신건 너클 | ⬀ ⬁ | 메가톤 쉬프 | ⇦⬀⇩⬁ |
| 와일드 스윙 | ⬇ ⇨ | 카타펄트 드로우 | ⬉ |
| | | 멜트 다운 | ⬇ |

# 鉄拳2

## 카자마 쥰

2에서부터 등장하게 된 3번째 여성 캐릭터. 카자마 류 고무술을 사용한다고 하지만 과연 어떤 무술일까?

그녀는 근거리 컴비네이션 공격이 상당히 다채롭고 강력한 하단 공격을 가지고 있다는 것이 판명되었다.

전작의 두 여성 캐릭터와 현저히 다른 점은 반격기가 있다는 점이다.

### 주요 기술

**● 취연경**

이것도 상단, 중단의 컴비네이션이다. 펀치에서 찌르기로, 펀치에서 하단 킥으로 이어지는 2가지 패턴 중에서 한가지를 골라 사용할 수 있다.

리치가 긴 펀치에서...

적에게 명중하면 좋지만 빗맞으면 빈틈 투성이...

중단 찌르기로 컴비네이션

**● 진공 제비다리**

다리 걸기를 1-3회 연속으로 계속하는 기술. 명중하면 다운된다. 하지만 기술 속도가 느리고 위력이 그다지...

| 기술 | 커맨드 | 기술 | 커맨드 |
|---|---|---|---|
| 백로유무 | | 류운대 | |
| 취연경 | | 예각류문대 | |
| 귀살 | ➡ | 받아치는 기술 (상대의 공격에 따라) | ⬅ 또는 |
| 전공예각 | | | |

## 레이 우롱

철권 2의 새로운 시스템의 상징이라고 불리우는 캐릭터가 바로 이 레이 우론이다. 그 새로운 시스템이란? 그것은 "잔다"라는 행동과 "등을 돌린다"라는 두가지의 행동을 뜻한다. 이 상태는 플레이어가 마음대로 조작할 수 있으며 물론 이 상태에서만 사용할 수 있는 기술도 몇가지 준비되어 있다. 레이의 특징은 트릭이 많은 기술과 발차기 기술일 것이다. 로우에 필적하는 캐릭터가 될 것인가...

중단 찌르기로 컴비네이션

### 주요 기술

**● 선풍련각**

레이가 가장 자신하는 화려한 발차기. 공중 돌아차기를 구사하는 도중 레베를 위로 넣으면 그대로 2-3회 연속으로 나오게 되어 있다.

차기 모션 도중. 자~ 간다!!

**● 도궁각**

잠든 상태에서만 사용할 수 있는 필살기.

갑자기 일어나면서 상대에게 헤드 스프링 차기를 먹인다. 맞으면 상대는 공중으로 높이 뜨므로 이때 공중 콤보를 이용하여 상대를 넉다운시키자.

명중하면 상대는 하늘 높히 날아간다

| 기술 | 커맨드 | 기술 | 커맨드 |
|---|---|---|---|
| 후소연무 | ⇨ | 눕는다 | ⬇ 등을 상대에게 향한채로 ⬅ |
| 선풍련각 | ⬆ | 도궁각 | 누운상태에서 |
| 호류퇴 | | 배인락 | 등을 향해 |
| 랑아요진격 | ⇨ | 용성하단각 | ⇨ |

## 신선, 깜찍 캐릭터 채용해 24명으로 볼륨 업

# 더 킹 오브 화이터즈 '95

**SNK가 언제나 그랬듯이 소리소문도 없이 하루 아침에 대작 게임을 내놓았다. 이번에 소개하는 「킹 오브 화이터즈 '95」도 마찬가지로 아케이드 유저를 깜짝 놀라게 해준다. 전작보다 선택할 수 있는 팀과 캐릭터가 대폭 증가했고 결성할 수 있는 팀도 2,000팀으로 엄청나게 파워 업 했다.**

서기 1995년. 다시 세계 강호의 원조 '킹 오브 화이터즈'95'의 초대장이 도착했다.

주최인은 'R'!! R이란 무엇일까? 'R'이란 전편의 항공모함과 함께 자폭한 루갈을 뜻하는 것일까? 이번 대회참가자 중에서는 전편의 아메리카 스포팀을 무찌른 '빌리칸' 팀이 새로이 출전하였다.

과연 빌리칸의 음모와 야망은... 그리고 구사나기 교의 숙적인 야가미 이오리의 목적은... 새로운 도전자를 포함해서 아메리카 스포츠 팀을 뺀 전 대회의 참가자를 둘러싼 거대한 음모는 「킹 오브 화이터즈 '95」를 중심으로 소용돌이 치기 시작하고 있다.

### 시스템

대표적으로 바뀐 시스템은 팀의 구성 방법이다. 이번에는 팀플레이에 팀에디트라는 기능이 부여되었다.

### 팀에디트란?

24명의 격투가들 중에 자신이 원하는 3인의 캐릭터를 뽑아 팀을 만드는 것이다. 이것이야말로 꿈의 대전이 아닌가!

두번째로 바뀐 시스템은 전에도 그랬지만 라운드가 끝났을 때 회복되는 게이지의 양이다. 전작에도 남은 시간이 영향을 주긴 했지만 그다지 큰 영향은 없었다. 그러나 95에서는 다르다. 시간이 많으면 게이지도 많이 찬다. 타임 업으로 이긴다면...거의 회복이 안된다...

### 그래픽

캐릭터의 그래픽은 보면 알 수 있듯이 거의 변화가 없다. 하지만 저 배경을 보라! 이 만하면 가히 환상적이라 할 수 있겠다. 거기다가 「킹 오브 화이터즈 '94」에서 가장 돋보였던 점인 스테이지의 연출법! 이번에는 더욱 강화되었다.

### 사운드

사운드도 큰 발전을 이룬 부분중 하나이다.

전작에서 가드할때 들려왔던 막대기 부딛히는 소리....'딱딱'이 사라지고 진짜 인간의 몸으로 방어하는 듯한 둔탁한 소리가 난다. 그리고 캐릭터들의 대사가 대폭 강화되었다. 이제 패배할 때 그냥 '으아악~~' 하는 캐릭터는 없을 듯....

새로이 등장한 "이오리즈"팀이다

이번작은 취향대로 팀을 결성하는 것이 가능하게 되었다

# KOF 95의 격투가들

## 일본 메인팀

### 구사나기 교

백팔식.어둠 사르기 : ↓↘→ + A 또는 C
백식.귀신 태우기 : →↓↘ + A 또는 C
백일식. 삼연차기 : ←↓↙ + B 또는 D
이백십이식.금월양 : →↘↓↙← + B 또는 D
칠십오식.개 : ↓↘→ + B.B 또는 D.D
진 백팔식.지옥 사르기 : ↓↙←↙↓↘→ + C
●특수기
외식갱부: → + D
찍기: 공중에서 ↓ + C

돌격계의 기술인 금월양. 하지만 이오리의 금월음보다 현저히 떨어진다

### 니카이도 베니마루

뇌신권 : →↓↘ + A 또는 C
진공 한손팽이: →↘↓↙← + B 또는 C
거합축 : ↓↘→ + B 또는 D
반동 삼단 차기 : 거합차기 중에 ↓↑ + B 또는 D
슈퍼 벼락 킥 : ↓↑ + B 또는 D
뇌광권 : ↓↘→↓↘ + C

마무리는 슈퍼 벼락킥! 이것이 반동 삼단 차기!

### 다이몬 고로

지뢰진 : →↓↘ + A 또는 B
초낙법 : ↓↙← + B 또는 D
초대 바깥다리 후리기 : 접근해서 →↙↓↘ + D
구름 던지기 : ←↙↓↘→ + A
베어서 뒤집기 : ←↙↓↘→ + C
지옥 극락 던지기 : 접근해서 →↘↓↙←→↘↓↙← + C
●특수기
지뢰진 페인팅 : →↓↘ + C

구름 던지기는 대공기로의 역할을 하며 대쉬중인 적도 잡는다

## 용호의 권팀

### 료사카자키

호황권 : ↓↘→ + A 또는 C
공중호황권 : 점프중에 ↓↘→ + A 또는 C
비연질풍각 : ↙ 모아서 → + B 또는 D
호포 : →↓↘ + A 또는 C
패왕상후권 : →←↙↓↘→ + A 또는 C
극한류 연무권 : 접근해서 ←↙↓↘→ + C
참열권 :
용호난무 : ↓↘→↘↓↙← + C
●특수기
극한류 수도치기 : → + C

극한류 연무의 연속동작

### 로버트 가르시아

용격권 : ↓↘→ + A 또는 C
비연질풍각 : ↙ 모아서 → + B 또는 D
비연용신각 :
용아 : →↓↘ + A 또는 C
패왕상후권 : →←↙↓↘→ + A 또는 C
극한류 연무각 : 접근해서 ←↙↓↘→ + D
환영각 : ↓↙← + B 또는 D
용호난무 : ↓↘→↘↓↙← + C

타격기의 형태를 띤 잡기 기술인 극한류 연무각!

### 타쿠마 사카자키

호황권 : ↓↘→ + A 또는 C
비연질풍각 : ↙ 모아서 → + B 또는 DE
상란각 : 접근해서 →↘↓↙← + B
돌진 상란각 : →↘↓↙← + D
참열권 : →↘↓↙← + A 또는 D
용호난무 : ↓↘→←→ + A C

상란각! 회피 불가!

# 일본 라이벌팀

## 야가미 이오리

백팔식 어둠사르기 : ↓↘→ + A 또는 C
백식 귀신태우기 : →↓↘ + A 또는 C
백이십칠식 발화 : ↓↙← + A 또는 C (3회 연속입력)
이백십이식 금월음 : →↘↓↙← + B 또는 D
금기 천이백십일식 : ↓↙←↙↓↘→ + C

●특수기

외식갱부: → + D

구사나기 가문의 기술인 어둠 쫓기

그림자 분신! 완전 무적이 아니므로 남발은 금물

## 기사라기 에이지

기공포 : ↓↘→ + A 또는 C
류영진 : ←↙↓↘→ + A 또는 C
천마각 : ↓↙←↖ + B 또는 D
안개 가르기 : ↓↙← + A 또는 C
바람 가르기 :
그림자 분신 : ↓↘→ + B 또는 D
참철파 : ↓↙←↙↓↘→
참철 당랑권 : ←↙↓↘→↘↓ + B

## 빌리칸

선풍곤 : A 또는 C 연타
상단 삼절곤 : ↓↙←↖ + A 또는 C
중단 삼절곤 : ←↙↓↘→ + A 또는 C
선풍 비상곤 : ↙↓↘→ B 또는 D
초 화염 선풍곤 : ↓↘→↘↓↙← + AC

화염 선풍곤의 모습이다.
좋은 기술이긴 하나 느리다

# 여성팀

## 킹

베놈 스트라이크 : ↓↘→ + B 또는 D
토네이도 킥 : →↘↓↙← + B 또는 D
트랩 숏 : →↓↘ + B 또는 D
더블 스트라이크 : →→↘↓ + B 또는 D
서프라이즈 로즈 : ↓↙←↖ + B 또는 D
일루전 댄스 : ←→↘↓↙← + B D

어쩌다 이렇게 약해졌을까?

## 유리 사카자키

호황권 : ↓↘→ + A 또는 C
쇄파 : ↓↙← + A 또는 C
뇌황권 : ↓↘→ + B 또는 D
백열 따귀치기 : 접근 해서 →↘↓↙← + A
유리 슈퍼 어퍼 : →↓↘ + A 또는 C
비연 봉황각 : →→↘↓↙← + BC

승룡권일까?

## 시라누이 마이

화접선 : ↓↘→ + A 또는 C
용염무 : ↓↙← + A 또는 C
필살 인봉 : ←↙↓↘→ + B 또는 D
무사사비의 춤 : ↓↙← + B 또는 D
공중 날 다람쥐 춤 : 공중에서 ↓↙← + A 또는 C
비상 용염진 : →↓↘ + B 또는 D
초 필살 인봉 : →←↙↓↘→ + BC

거의 완벽한 대공기

# 아랑전설 팀

## 테리 보가드

번 너클 : ↓↙← + A 또는 C
파워 웨이브 : ↓↘→ + A 또는 C
라이징 태클 : ↓ 모아서 ↑ + A 또는 C
크랙슛 : ↓↙←↖ + B 또는 D
파워덩크 : →↓↘ + B 또는 D
파워 게이저 : ↓↙←↙↓↘→ + B C

덩크! 나올 때 무적시간이 길어져서 대공기로의 역할이 증대!

## 죠히가시

허리케인 어퍼 : ←↙↓↘→ + A 또는 C
슬라슈 킥 : ↙→ + B 또는 D
타이거 킥 : ↓↘→↗ + B 또는 D
폭열권 : A 또는 D 연타
황금의 뒤축 : ↓↙← + B 또는 D
스크류 어퍼 : →←↙↓↘→ + B C

## 앤디 보가드

승룡탄 : →↓↘ + A 또는 C
참영권 : ↙ 모아서 → + A 또는 C
비상권 : ↓↙← + A 또는 C
공파탄 : ↓↘→↗ + B 또는 D
격벽 배수장 : ↓↙← + B 또는 D
(3회 연속 입력)
초열파탄 : ↓ 모아서 ↘→ + B D

격벽 배수장의 연속 동작. 파워가 차 있을 때 연속기로 들어가면

스크류 어퍼의 그래픽도 대폭 파워 업!

# 사이코 솔져팀

## 아사미야 아테나

사이코 볼 어택 : ↓↙← + A 또는 D
사이코 리플렉터 : ←↙↓↘→ + B 또는 D
피닉스 에로 : 점프중에 ↓↙← + A 또는 C
사이코 소드 : →↓↘ + A 또는 D
샤이닝 크리스탈 비트 : ←→↘↓↙←↖ + B C
크리스탈 슛 : (샤이닝크리스탈 비트를 사용할 때) ↓↙← + A 또는 C

## 시이 겐수

초구탄 : ↓↙← + A 또는 C
용악쇄 : ←↓↙ + B 또는 D
용연아 : ←↙↓↘→ + A 또는 C
용조격 : 점프중에 ↓↙← + A 또는 C
신룡 천무각 : ↓↘→↓↘→↗ + D
● 특수기
용포격 : → + C

이렇게 바뀌었다. 이젠 더이상 방어용 필살기가 아닌 것~!

이것이 용조격! 빠르고 판정도 높다

## 진 겐사이

표주격 : ↓↙← + A 또는 C
회전적 공돌권 : ←↙↓↘→ + B 또는 D
유린 봉쇄 : →↓↘ + A 또는 C
취중 화염포 : ↓↘→↓↘ + B C

유린 봉쇄는 캔슬기로 유용하다

# 한국팀

## 김갑환

반월참 : ↓↙←
비연참 : ↓ 모아서 ↑ + B 또는 D
비상각 : 점프중에 ↓↘→ + B 또는 D
유성락 : ← 모아서 → + B 또는 D
봉황각 : ↓↙←↙↓↘→ + B D
공중 봉황각 : 점프중에 ↓↙←↙↓↘→ + B D

찍어 내리기!

## 장고한

철구 대회전 : A 또는 C 연타
철구 분쇄격 : ← 모아서 → + A 또는 C
철구 비연참 : ↓ 모아서 ↑ + B 또는 D
철구 대폭주 : ↓↘→↘↓↙← + C

새로워진 철구 대폭주의 마무리 동작

## 최번개

비상 공혈참 : ↓↑ + B 또는 D
용권 질풍참 : ↓↑ + A 또는 C
회전 비원참 : ← 모아서 → + A 또는 C
비상각 : 점프중에 ↓↘→ + B 또는 D
선풍비원돌진 : ← 모아서 → + B 또는 D
진 초절용권 진공참 : ← 모아서 ↓↑ + B C
●특수기
회전 이단참 : → + C
회전 이단각 : → + D

갑환형에게 배운 필살의 기술!

# 브라질팀

## 랄프

발칸 펀치 : A 또는 C 연타
캐틀링 어택 : ← 모아서 → + A 또는 C
슈퍼 아르헨티나 백브리커 : 접근해서 ←↙↓↘→ + D
급강하 봄버펀치 : ↓ 모아서 ↑ + A 또는 C
슈퍼 발칸 펀치 : ↙ 모아서 ←→ + C

신기술이기는 하지만 유용성 제로에 도전하는 기술

## 클라크

발칸 펀치 : A 또는 C 연타
캐틀링 어택 : ← 모아서 → + A 또는 C
슈퍼 아르헨티나 백브리커 : 접근해서 ←↙↓↘→ + D
슈퍼 아라비안 백브리커 : ←↙↓↘→ + C
울트라 아르헨티나 백브리커 : →↘↓↙←→↘↓↙← + C

잡아버린다! 방어 불가!

## 하이데른

문 슬라슈 : ↓ 모아서 ↑ + A 또는 C
크로스 커터 : ← 모아서 → + A 또는 C
넥 롤링 : ↓ 모아서 ↑ + B 또는 D
스톰 블링거 : 접근해서 →↘↓↙← + C
화이널 브링거 : ← 모아서 ↓↑ + BC

# 게임정보로 퀴즈를 즐길 수 없을까?

# 700-9650

안녕하세요?
(주)제우미디어 기획팀입니다.
저희 기획팀에서는 항상 신속하고
정확한 게임정보가 다양한 매체를
통해 여러분에게 전달되어 항상 즐거운
생활을 가질 수 있도록 고민하고 있습니다.
그러던 중 여름방학을 맞아 "게임정보와
퀴즈를 접목시키면 새로운 재미를 제공해주지
않을까"라는 흥미로운 주제가 떠올랐습니다.
그래서 몇번의 시행착오 끝에 전화로 게임퀴즈를
즐기는 방법을 택한 후 프로그램을 제작,
드디어 「음성 어드벤처 게임퀴즈」를
개설하였습니다.
국내 최초 전화 게임퀴즈 700-9650를
이용해 보세요. 여름밤의 답답함이
샤워물처럼 씻겨집니다.
그럼... 방학숙제 열심히 하시고 건강한 여름을.
기획팀 일동
불건전 전화 신고:080-023-0113
전북, 경기지역도 같은 번호 같은 요금으로 즐길 수 있습니다.
50원/30초
문의전화 (주)제우미디어 702-3238

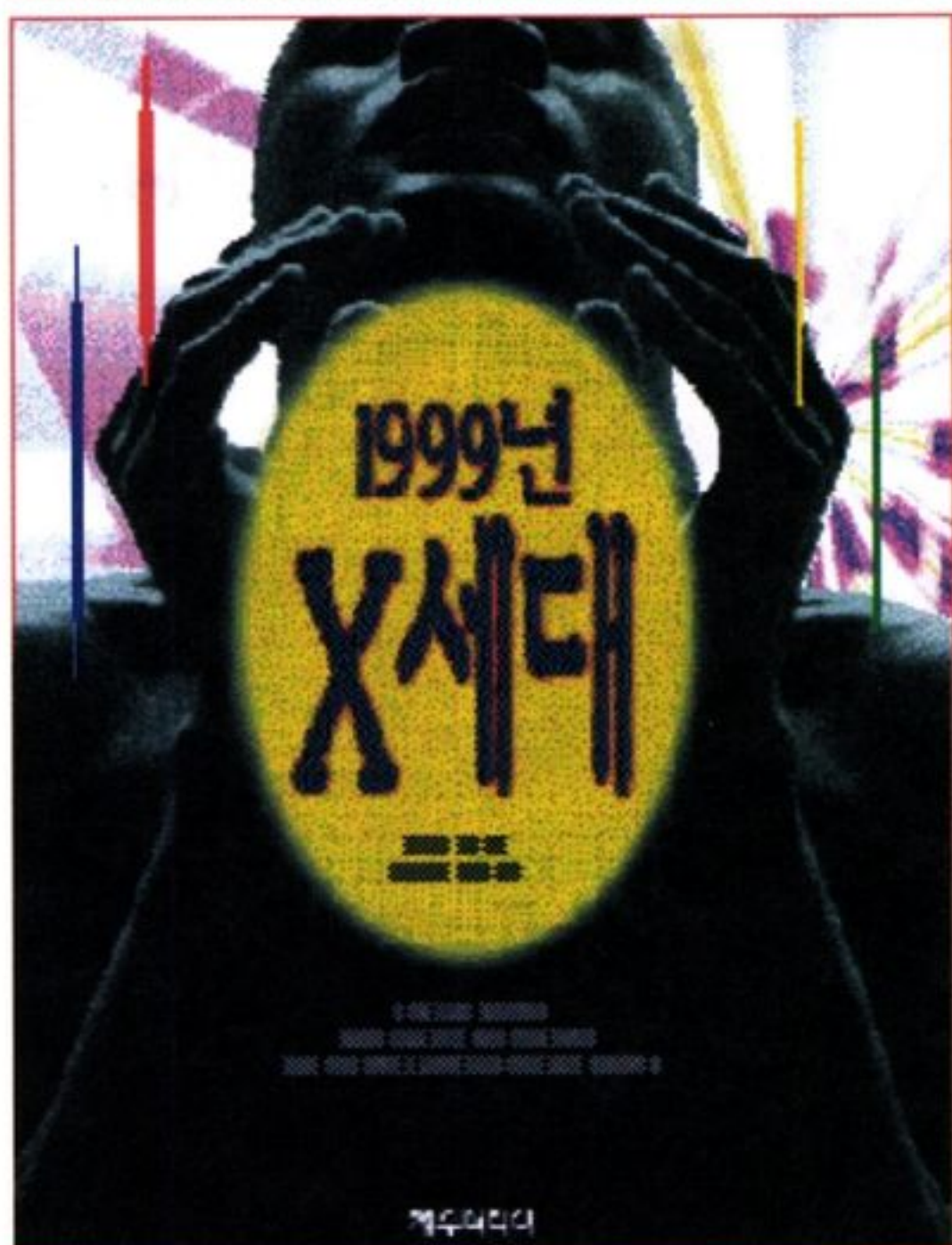
# 「만화, 애니메이션」 음성정보 탄생!!

# 700-9750

기종: 텔레비전 및 비디오 그리고 영화
장르: 복합장르.. 액션, 어드벤처, 멜로, 순정 등
각종 애니메이션
용량: 무한정
발매일: 바로 지금 수화기를 들면 가능
발매가: 30초당 50원으로 무척 저렴

주목
이것이 바로 700 - 9750의 플로우 차트!!

1. 신작 뉴스
신작 애니메이션 신작정보 및 해외 인기 작품 소개
2. 스토리 라인
우리에게 익숙한 대작을 드라마 형식으로 구성,
새로운 감동을 준다!
3. 버철 종합 정보
애니메이션 뉴스
아니... 애니메이션 정보가 생겼다구!!
그럼... 우리들도 그 안에 있는 거니?
불건전 정보 신고: 080- 023 - 0113
50원 / 30초

---

1999년 X세대
X
제우미디어

# 1999년 X세대

## 주간 패미컴 통신 에서 절찬리 연재된 1999년의 게임세대들이 드디어 한국어판으로 등장!

★1999년의 게임세대들은 과연 어떤 게임들을 즐길까?
★그들의 일상생활 패턴은 지금의 나와 어떤 점이 틀린가?
★올 여름 방학에 당신은 99년으로 가볼 수 있는 최고의 기회 입니다.
★이책을 읽은 당신의 생활은 4년을 남들보다 앞서갑니다.

▶와타나베 코지 지음
▶제우미디어 편집부 옮김
▶가격 5,000원
▶구입문의:702-3238

책이 품절되어 동네 서점에 없은 경우 게임챔프 본지 맨 뒷면 각 지역 총판으로 문의 바랍니다

# TOP GAME RANKING

■**조사기간** : 1995년 6월 7일~1995년 7월 6일
■**국내 게임 순위 산출 근거** : 애독자 엽서(60%), 게임매장의 판매통계(20%), 동시발매 소프트(20%)를 토대로 산출
■**외국 게임 순위 산출 근거** : 「더 슈퍼패미컴」, 「새턴 매거진」 등 유명 , 게임지의 순위 통계와 현지 특파원의 조사를 근거로 작성

## 독자 인기 TOP 10

**1 제 4차 슈퍼 로보트 대전(→)**
■SFC
■반프레스토
■시뮬레이션
■14,800엔
■24M

**2 철권(↗)**
■ARC
■남코
■대전액션

**3 아랑전설3(↗)**
■NEO · GEO
■SNK
■대전액션

**4 화이널 환타지6(↗)**
■SFC
■스퀘어
■롤플레잉
■11,400엔
■24M

**5 크로노 트리거(↘)**
■SFC
■스퀘어
■롤플레잉
■11,400엔
■32M

| 순위 | 제목 | 기종 | 회사 | 장르 |
|---|---|---|---|---|
| 6 | 슈퍼 동키콩 컨트리 (↘) | SFC | 닌텐도 | 액션 |
| 7 | 미스틱 아크 (NEW) | SFC | 에닉스 | 롤플레잉 |
| 8 | 데어 랑그리사 (NEW) | SFC | 메사이야 | 시뮬RPG |
| 9 | 버닝 히어로즈 (↘) | SFC | 에닉스 | 롤플레잉 |
| 10 | 프론트 미션 (↘) | SFC | 스퀘어 | 시뮬레이션 |

## 기대 소프트 TOP 10

**1 드래곤 퀘스트6(→)**
■SFC
■롤플레잉
■에닉스
■가격 미정
■32M

**2 성검전설3(NEW)**
■SFC
■롤플레잉
■스퀘어
■11,400엔
■32M

**3 이스5 (↘)**
■SFC
■액션롤플레잉
■팔콤
■9,800엔
■미정

**4 떠돌이 시렌 (→)**
■SFC
■롤플레잉
■춘소프트
■가격 미정
■용량 미정

**5 요시 아일랜드(NEW)**
■SFC
■액션
■닌텐도
■9,800엔
■16M

| 순위 | 제목 | 기종 | 회사 | 장르 |
|---|---|---|---|---|
| 6 | 화이널 화이트3 (NEW) | SFC | 캡콤 | 액션 |
| 7 | 택틱스 오거 (→) | SFC | 퀘스트 | 네오·RPG |
| 8 | 록맨 X3 (NEW) | SFC | 캡콤 | 액션 |
| 9 | 천지창조 (NEW) | SFC | 에닉스 | 액션RPG |
| 10 | 스타폭스2 (NEW) | SFC | 닌텐도 | 슈팅 |

## 일본 인기 게임 TOP 5

1. **크로노 트리거 (→)**
SFC/스퀘어/롤플레잉/11,400엔/32M
2. **화이널 환타지6 (↗)**
SFC/스퀘어/롤플레잉/11,400엔/24M
3. **슈퍼 봄버맨3 (→)**
SFC/허드슨/액션/8,900엔/16M
4. **심시티2000 (NEW)**
SFC/이메지니어/시뮬레이션/12,800엔/16M
5. **실황 파워풀 프로야구2 (↘)**
SFC/코나미/스포츠/9,980엔/16M

## 미국 인기 게임 TOP 5

1. **버철 화이터 (→)**
ARC/세가/대전액션
2. **어스왐 짐 (↗)**
제네시스/타카라/액션
3. **소닉 & 너클즈 (→)**
제네시스/세가/액션
4. **슈퍼 동키콩 컨트리 (↘)**
슈퍼NES/미국닌텐도/액션
5. **모탈 컴배트2 (→)**
제네시스/어클레임/대전액션

## 베스트 캐릭터 TOP 10

베스트 캐릭터 TOP 5 순위는 애독자 엽서의 통계에 따라 작성.
애독자 엽서 총 2,812통 중

1. 아키라 — SS/버철화이터 (811통)
2. 손오공 — SFC/드래곤 볼Z (454통)
3. 카즈야 — PS/철권 (428통)
4. 크로노 — SFC/크로노트리거 (306통)
5. 잭키 — SS/버철화이터 (266통)

6. 동키콩: SFC/
슈퍼 동키콩 컨트리 (160통)
7. 하오마루: ARC/
사무라이 스피릿츠 (112통)
8. 디디콩: SFC/
슈퍼 동키콩 컨트리 (71통)
9. 테리보가드: NEOGEO/
아랑전설 (54통)
10. 류: SFC/
스트리트 화이터 (35통)

## 주목 소프트

### G·O·D

**SFC/롤플레잉/이메지니어**

G·O·D는 유명한 시나리오 작가 코오카미 쇼오지가 제작 총지휘를 맡았고 에가와 타츠야 등 음악, 연출, 만화계의 실력자들이 총력을 기울여 제작하고 있는 롤플레잉 게임이다. 특히 전투신은 지금까지 나왔던 어느 게임과도 비교할 수 없을 정도로 화려한 것이라 기대해도 좋을 듯하다.

### 천지를 먹다

**SFC/시뮬레이션/캡콤**

삼국지의 세계를 무대로 한 전략시뮬레이션인 「천지를 먹다」가 발매될 예정이다. 이 게임은 인기 만화가 미야모토 히로시가 그린 개성적인 캐릭터들이 등장한다. 초보 게이머라도 쉽게 즐길 수 있도록 친절하고 알기 쉬운 시스템도 채용되어 있다.

## 순위 알아맞추기 텔레파시 퀴즈!

### 나도 슈퍼컴보이 유저가 될 수 있다!

애독자 엽서 '텔레파시 순위 알아맞추기' 정답란에 기재한 순위와 본지의 독자 인기 TOP 10 순위와, 기대 소프트 TOP 10 순위를 맞추시는 분 중 1명을 추첨하여 슈퍼컴보이 1대를 드리고 2명을 추첨하여 신종 게임팩 1개씩을 드립니다(마감은 매달 18일까지이며 전화번호를 기재하지 않으면 자동 탈락되오니 유의하시기 바랍니다)

정답은 애독자 엽서 '텔레파시 순위 알아맞추기' 정답란에 기재한 후 서울시 용산구 원효로 1가 116-2 지산빌딩 3층 게임챔프 「순위 알아맞추기」 담당자 앞으로 보내주세요

※ 8월호 정답자 발표는 별책부록의 챔프 게시판을 참조하시기 바랍니다.

# 게임탐험대의 게임 크로스 리뷰

**새롭게 일신한 '게임탐험대'. 그 첫 출발인 지난호에 최고의(?) 인기 캐릭터인 송백정이 왜 안보이는가?라는 문의가 쇄도하여 부랴부랴 그를 재등장 시켰다.**

## 송백정

잠시 외박을 했다가 그는 장시간 귀환을 거부당했다. 그래도 '정의'라는 것을 내세우느라 딱 하루만 발굴작업에 들어가기로 했다. 그래도 게임챔프가 걱정이 된다는 선량한 양심 때문에 슬금슬금 눈치를 보면서... 그 놈의 '연줄'이 무엇인지 「XX동지회」에서는 그를 발굴구조대장으로 임명했다는 보고가 들어왔다. 이를 들은 그는 놀라움을 참지 못하며 "오늘이 몇일인가요. 게임챔프가 보고 싶어요..."

## 김또깡

삼풍백화점의 붕괴를 우연히 목격하게 된 또깡은 너무 충격을 받은 나머지 앞으로는 뭔가 부수는 종류의 게임은 절대로 하지 않겠다고 다짐하며 불일을 보기 시작했다. 그때 또깡은 문득 화장실 벽에 쓰인 "애인구함 21세, 이름 이깜찍, 호출번호 013-999-0000, 연락주세요"라는 메모를 보고 목소리도 아름다운 그녀를 만나기로 했다. 그러나 만나자마자 두남녀는 기절하고 말았다. 그 여자는 다름아닌 이킹이었던 것이다.

## 이킹

드디어 이킹은 올해를 넘기면 집에서 쫓겨 날 지경에 이르렀다. 이킹은 얼굴에도 그다지 자신이 없는 데다가 이름마저 너무 칙칙해 '이깜찍'이라는 가명을 쓰기로 했다. 또 가는 곳마다 애인을 구한다는 낙서를 하고 다녔다. 그러던 어느날 목소리가 굵은 남자에게 전화가 왔다. 이킹은 속으로 쾌재를 불렀으나 전화속에서는 이런 말이 흘러 나왔다. "구청 청소과인데요 거리 환경질서 위반죄로 벌금 20만원을 내셔야 합니다"

## 고바위

사흘 밤낮을 울고난 후 게임 분석실에서 철권에 몰두하던 고바위가 드디어 철권의 신이 되었을 때! 그를 만나러온 여성.
이윽고 고바위의 눈은 커지고 입을 다물지 못하는 가운데 그 여성은 바위의 눈앞에서 사라졌다.
'실연의 아픔이 가시기도 전에 영장이 날아오다니... 나의 게임인생은 이것으로 끝이란 말인가?'
입대를 코앞의 현실로 받아들이지 못하는 고바위. 시시각각 날짜는 다가오는데 그는 과연 사회의 매듭을 어떻게 짓고 떠날 것인가?

## 우춘리

돈에 눈먼 사람들의 탐욕이 또다시 선량한 시민들의 생명을 수없이 앗아갔습니다. 도대체 삼풍백화점은 어떻게 지었길래 모래성 무너지듯이 순식간에 무너진 걸까요. 빨리빨리... 대충대충... 그리고 돈이면 뭐든지 할 수 있다는 한국병이 빚은 결과가 아닐런지요. 뉴스를 시청하시며 "미필적 고의에 의한 살인죄를 적용해야 한다"고 뜻모를 주장을 펴시던 우리 아빠는 급기야 구조대에 자원하셨구요, 엄마는 "돈밖에 모르는 사람들이 저지른 죄를 선량한 사람들이 떠맡았다"면서 눈물을 흘리셨어요. 춘리는 뭘 했나구요? 시뮬레이션 게임 「심타워」를 해봤어요. 10시간이 넘도록 부실공사를 했건만 도대체 어떻게 지어야 무너지는지 알 수가 없었어요...

## 에메랄드 드래곤

■ 제작사 : 미디어 웍스
■ 발매일 : 7월28일
■ 기종 : SFC
■ 가격 : 9,800엔

아틀산과 타므린에 대한 사랑도 많은 감동을 주지만 무대 설정자체가 마음에 든다. 무식해서 드래곤이 뭐고 변신이 뭔지는 모르지만 잔잔한 감동을 주는 스토리가 너무 맘에 든다. 또한 에메랄드 드래곤은 게임뿐만 아니라 코믹스에서도 명성을 떨치고 있기 때문에 게임에서 감동을 느끼지 못한다면 소설로 읽어보시구려.

7

환타스틱 롤플레잉 게임 「에메랄드 드래곤」은 아주 오랜 옛날 이슈반 대륙에 인간과 드래곤이 함께 살고 있었다는 설정부터 아주 재미있다.
위험에 처한 타므린을 구하러 가려는 아틀산은 이슈반 대륙의 용에게 걸려 있는 저주 때문에 가지 못한다. 이런 경우에는 인간의 모습으로 변신해야 한다.

5

성지 이슈반을 무대로 사랑과 용기의 감동적인 모험 이야기가 SFC에서 펼쳐졌다. "네가 어디에 있든지 괴롭고 어려운 일이 생기면 너를 구하러 가겠어."라는 아틀산의 타므린에 대한 사랑을 보여주는 코끝 찡한 대사가 게임을 더욱 빛내주고 있다. 스토리 뿐만 아니라 시스템, 게임의 감동을 완벽하게 이식했음을 느낄 수 있다.

7

아틀산과 타므린의 사랑 이야기가 SFC에서 새롭게 다시 펼쳐진다. 나도 이런 사랑을 해보았으면... 홧김에 비싼 돈 주고 사서 해보았는데 역시 원작을 초월하는 재미를 느낄 수 있었다. 특히 SFC만의 장점인 아틀산의 변신은 마장군 오스트라곤을 제압할 만큼의 위력이 있었다.

7

PC-엔진용 소프트웨어의 대명사라고 할 수 있는 「에메랄드 드래곤」이 SFC용으로 파워 업을 단행했다! 흡사 김또깡과 이킹의 애틋한 사랑을 방불케 하는 아틀산과 타므린의 사랑 이야기가 팬들을 사로잡는 환타지 RPG 게임이다.

7

## 미스틱 아크

■ 제작사 : 에닉스
■ 발매일 : 7월14일
■ 기종 : SFC
■ 가격 : 11,800엔

에닉스에서는 항상 방학을 이용하여 롤플레잉 게임을 내놓는다. 이 게임도 마찬가지이며 이전에 느껴보지 못했던 신감각의 롤플레잉 게임이라고 한마디로 단언하고 싶다. 특히 7개 세계를 모험하면서 이벤트를 맞게 되는데 괴로움에 시달리는 사람들을 구하는 홍익인간의 뜻이 담겨져 있다. 용산에서는 한정판매한다는 소문이 일고 있을 정도로 인기가 있는 게임.

6

환타지 세계를 무대로 한 롤플레잉 「미스틱 아크」는 미지의 장소인 작은 섬의 신전에 갇혀버린 주인공이 7개의 아크를 모아서 현실세계로 돌아가는 조금 특이한 스토리의 게임이다. 7개의 아크를 모으려면 각기 다른 7개의 세계를 모험해야 하고 아크는 휘규어라는 인형을 동료나 아이템으로 만들 수 있는 다양한 용도로도 쓸 수 있다.

7

독특한 7곳의 스테이지를 배경으로 아크를 찾기 위해 모험을 떠나는 어드벤처성이 강한 에닉스의 참신한 RPG로 수수께끼를 풀어 나가는 퍼즐의 요소도 즐길 수 있다. 게임의 진행을 더욱 편리하게 해주는 다채로운 시스템이 채용되었고 줌 업 윈도우를 이용해 숨겨진 비밀을 쉽게 찾을 수 있는 등 독특한 게임의 재미를 느낄 수 있다.

7

에닉스가 선보이는 새로운 환타지 RPG. 이것으로 에닉스는 자사의 소프트 개발력을 한단계 높힌듯하다. 인간의 모습을 하고 있는 것은 주인공 혼자뿐. 만약 당신이 길을 걷고 있을 때 갑자기 본적도 없는 곳으로 날아간다면...이라는 주제로 게임이 시작된다. 정말 새로운 느낌을 전해주는 RPG이다.

5

환타지 RPG 게임의 새로운 장을 연 에닉스의 최신작. 전투의 실제감을 살리기 위해 필드 배틀 시스템을 채택했다. 그리고 오직 플레이 스테이션만이 할 수 있는 중후한 사운드와 그래픽이 돋보인다. 플레이어의 상상을 초월하는 스토리 전개와 감동의 엔딩이 바로 그대를 기다린다.

9

## 리그로드 사가

■ 제작사 : 세가
■ 발매일 : 7월21일
■ 기종 : SS
■ 가격 : 5,800엔

종래의 하드웨어에서는 꿈에 불과했었던 다양한 기능이 리그로드 사가로 인해 마침내 현실화했다. 롤플레잉 최초의 4단계 시점변경과 360도 시점 시스템의 채용, 폴리곤으로 완전 입체화된 지형에 CG 랜더링된 캐릭터, CG효과를 풀로 활용한 공격 애니메이션 등이 나의 흥분이라는 용광로에 화약을 막 뿌린다.

8

새턴용 롤플레잉 「리그로드 사가」는 3D 그래픽의 화려함을 완벽하게 표현해 내고 있는 게임이다. 이 게임은 동양과 서양의 두가지 세계관이 존재하는 특이한 설정이다. 캐릭터들의 모험 도중 일어나는 다양한 이벤트와 필드맵, 배틀신의 그래픽 등 모든 것이 동양과 서양이라는 이미지로 확연히 구분되어 있다.

6

새턴의 능력을 완벽하게 구사한 오리지널 시뮬 RPG, 「리그 로드 사가」는 최첨단 3D 그래픽을 마음껏 즐길 수 있는 게임이다. 또한 전투가 시작되기 전까지 주인공의 뒤쪽을 쫓는 듯한 입체감 넘치는 카메라 워크 기법이 독특함을 더해주며 애니메이션으로 전개되는 전투신은 정말 멋진 볼거리이다.

8

세가가 새턴으로 선보이는 환상의 CG세계. 그안에서 펼쳐지는 아서일행의 사투. 사악한 겐유사이 제국에 대항하여 자유를 되찾는 아서의 모험을 직접 즐기는 차세대 시뮬레이션 RPG이다. 전투 진행이 느리다는 점을 제외하고는 스토리 구성이나 음악, 화면의 깔끔함이 돋보이는 게임이다.

6

새턴의 성능을 완벽하게 살렸다는 평가를 받고 있는 게임. 선과 악의 끊임없는 전투가 펼쳐지는 전략형 RPG. 필드 맵과 배틀신의 그래픽 등에서도 알 수 있듯이 동서양의 두가지 세계가 함께 존재하는 독특한 설정이 돋보인다.

6

## 3X3 아이즈 흡정공주

■ 제작사 : 엑싱 엔터테인먼트
■ 발매일 : 7월28일
■ 기종 : PS
■ 가격 : 7,300엔

유명한 야쿠모와 파이로 시작되는 3X3 EYES. 특히 이번작은 3만색 표시로 충격의 아름다움과 애니메이션의 높은 완성도를 그대로 표현하고 있다. 특히 초간 30프레임의 재생능력을 갖고 있어 대박력의 애니메이션을 느낄 수 있다. 그런데 중요한 것은 CD롬을 두장 준다고 한다.

8

PC엔진 등 여러 기종으로 발매됐던 인기 시리즈 3X3 EYES가 플레이스테이션으로 등장했다. 홍콩의 잡지사 요격사의 야크모는 대만과 중국사천성에 동시에 사건이 터지면서 플레이어는 야크모가 되어 둘중 하나의 사건을 취재하러 가야한다. 선택한 사건에 따라 시나리오가 변하고 등장인물도 바뀌는 스토리는 정말 흥미진진하다.

5

불노불사의 파이와 야크모가 인간이 되기 위해 모험을 펼치는스토리로 주인공 야크모가 중국 대륙의 사천성과 대만에서 발생한 사건중 어느 것을 선택하느냐에 따라 스토리와 도중에 만나게 되는 인물들도 크게 변화하여 다른 엔딩을 볼 수 있는 등 새로운 요소를 만나게 될 것이다.

6

이것의 원작은 다카다 유우조씨의 만화이며 스토리는 오리지널로 되어 있다. 이 오리지널 스토리의 전편격인 '삼지안변성'은 PC 엔진으로만 이식되었는데 폭발적인 인기를 얻었던 만큼 이번의 PS용도 대단한 인기를 얻을 것이라 생각된다. CD ROM이 무려 두장이나 되는 대용량 어드벤처 게임. 이 게임으로 인해서 PS를 구입하는 신유저들이 생길지도 모르겠다.

8

국내 IBM-PC 게임 시장에서도 기대가 만발하고 있는 3x3 아이즈. 홍콩의 잡지사인 요격사를 무대로 펼치는 대용량 어드벤처 게임이다. 「삼지안변성」을 플레이해 본 유저라면 플레이 스테이션용으로 제작된 이 게임에도 구미가 당길 것이다.

9

## 버철 화이터 리믹스

■ 제작사 : 세가
■ 발매일 : 7월14일
■ 기종 : SS
■ 가격 : 3,400엔

리믹스의 특징이라고 한다면 캐릭터 선택화면에 일러스트용 사진이 들어 가 있고 캐릭터에 텍스처 매핑이 입혀져 있다는 것이다. 격투 스타일도 거의 비슷한데 왜 느낌이 틀리지. 내가 만약 구입을 한다면 버철화이터 1편을 구입할 터. 일본의 오락실에는 리믹스용이 많이 깔려 있는 걸 봐서 일본 게이머는 리믹스를 오히려 좋아하는 듯하다.

6

최근 게이머들에게 가장 사랑받는 버철파이터의 파워 업판 「버철파이터 리믹스」가 지난 7월 14일 발매됐다. 이 게임의 최대 특징은 등장 캐릭터들과 배경에 보다 리얼한 텍스쳐 매핑이 입혀져 있다는 것이다. 가장 마음에 드는 캐릭터인 제프리의 스플래시 마운틴도 더욱 강력해 진 듯하다.

8

등장하는 모든 캐릭터와 배경의 텍스쳐 매핑화를 통해 새롭게 등장한 「버철 화이터」. 기대가 크면 실망도 크다는데 역시 그 말을 증명이라도 하듯 전혀 진화된 것을 느낄 수 없다. 그러나 캐릭터의 크기가 커지고 「버철화이터Ⅰ」를 연상케하는 기술들이 신선함을 느낄 수 있었지만 '역시 오리지널의 개성'은 따라올 수 없음을 깨닫게 해주는 게임이다.

5

새턴의 동시발매 소프트였던 버철 화이터가 폴리곤에서 진화된 텍스처 매핑으로 돌아왔다. 캐릭터도 좀더 커졌으며 캐릭터만이 아니라 스테이지까지 폴리곤으로 처리되어 더욱 아름답게 변하였다.

보다 리얼해진 캐릭터들이 배틀의 흥미와 현장감을 최고조로 끌어올리는 보존판이라 할 수 있다.

7

텍스처 매핑으로 변신을 시도한 게임. 모든 것이 변했건만 기술 구사 방법만은 변치 않았다. 현재 아케이드 매장을 휩쓸고 있는 게임인지라 그 인기 여파는 이느기종으로 플레이하더라도 변함없을 것이다. 보다 리얼해진 캐릭터들의 모습이 인상적이다.

9

# 차세대 게임라인

어~~~ 게임기가!?

# INFO STATION

이 코너는 차세대기의 새로운 정보를 알려드리는 코너로, 정보의 뜻을 지닌 인포메이션(INFORMATION)과 총 집결소를 의미하는 스테이션(STATION)을 합성하여 「인포 스테이션」으로 명명한 정보의 집결지입니다.

## 캡콤과 남코 신작발표회 개최

지난 6월 13일, 동경 신주쿠 NS 빌딩에서 캡콤의 최신 아케이드 게임 「스트리트 화이터 제로」의 시사회가 열렸다. 대전 액션 게임의 대명사인 「스트리트 화이터」 시리즈의 최신작을 노려보는 뜨거운 시선과 대전 액션에 빠져버린 유저들의 뜨거운 마음을 담은 쌍룡파동권이 작렬하여 시연회장을 뜨겁게 달구었다.

「제로」의 무대는 원조 「스트리트 화이터」와 「스트리트 화이트2」의 중간 시기로 설정되어 있다. 류와 켄 등의 친숙한 캐릭터와 아돈, 낫슈, 가이 등의 신캐릭터도 함께 등장한다.

한편 6월 21일 동경 에비스가든 팔레스에서 열린 남코의 아케이드 게임플레이 플라이베이트쇼. 이 쇼의 주목거리는 역시 아케이드용 「철권2」였다. 이번 싸움은 전대회의 2년 후라는 설정이다. 고대 무술을 사용하는 「풍간준」과 중국 권법을 만든 「레이우론」등 신캐릭터도 2명이나 등장한다. 이날 PS로의 이식도 완전히 결정됐다.

## 아키하바라에 3DO 상설 스페이스 탄생

8월 4일부터 아키하바라에 있는 히로세상회 본사빌딩 2호관 1층에 3DO머신 상설 스페이스가 탄생했다. 이름하여 「3DO 정보발신기지 REAL LAND」

올 봄에 열린 적 있는 3DO 체험관의 이벤트. 이번부터는 정기적으로 개최될 예정이다

이 REAL LAND는 일반 유저를 위해 만들어진 3DO전용 스페이스로 3DO의 모든 정보가 모여 있는 장소이다. 스페이스에는 13대의 3DO머신이 설치됐고 발매 전의 소프트와 발매된 소프트를 비롯하여 해외에서만 발매되는 소프트들도 체험할 수 있다. 또한 방문자가 자유롭게 정보교환을 할 수 있는 스페이스의 설치와 정기적으로 이벤트를 개최할 예정이라고 한다.

## 필로소마 체험 이벤트 개최

아름다운 무비와 박력있는 슈팅게임으로 인기 상승중인 「필로소마」의 발매를 기념하기 위해 지난 7월 21일부터 23일까지 동경의 긴자 소니빌딩 8F 소미도볼에서 체험 이벤트가 개최됐다. 이날 행사장에서는 선착순 1500명에게 필로소마의 CG무비가 들어있는 PS소프트를 선물했다.

## PC-FX 소프트를 집에서도 간단히 만들 수 있다

NEC홈 일렉트로닉스가 PC FX용의 소프트를 집에서도 간단히 만들 수 있는 시스템을 발매한다. 이 시스템의 이름은 PC-FX 엑셀레이터 보드(가칭). 이 보드를 PC-9801 컴퓨터에 접속시키는 것으로 3DCG와 스프라이트 기능을 활용한 고도의 소프트를 만들 수 있다. 이제까지 이러한 시스템은 서드 파티 이외에는 보급되지 않았지만 유저에게도 소프트 제작의 즐거움을 맛보게 하고 싶다는 NEC 홈일렉트로닉스의 방침에 따라 이번의 시스템이 발매되었다고 한다.

이 PC-FX 게임 엑셀레이터 보드는 동화제작지원 소프트가 부착되어 50,000내지 60,000엔 정도로 연말에 발매될 예정이다. 개발 지원 소프트가 차례로 발매될 예정이며 잡지와 퍼스컴 통신 등으로 기술정보가 제공될 예정이다.

게임 디자이너를 목표로 한다면 PC-FX는 필수적 머신이 될지도. 자신만의 감성으로 게임을 만들자

## 허드슨 패닉 봄버 광고 등장

지난 7월 21일 버철보이 본체와 동시발매된 허드슨의 퍼즐게임 「뛰어라! 패닉」. 이 소프트의 TV광고가 7월 19일부터 방영됐다. 이 패닉 봄버맨의 광고에는 이미 허드슨의 광고에 등장한 적이 있는 개그맨 웃짱난짱이 또다시 출연. 더우기 이번에는 봄버맨들과의 꿈의 공연도 연출됐다.

광고는 어떤 검사실이 무대. 출연자들의 대화는 물론 검사실과 모형 버철보이를 등장시키는 등 여러가지 취향을 위주로 제작됐다.

본체와 동시발매되는 「뛰어라! 패닉 봄버맨」. 오프닝과 적 캐릭터 등이 3D영상으로 처리됐다

광고의 촬영 전경과 실제 방영된 영상의 사진. 광고 촬영은 웃짱난짱의 영향 때문인지 종일 시끄러웠다고 한다

## PS용 천지무용!에서 성우데뷔판 공모 신인 오디션 개최

PS판 「천지무용!」의 제작이 발표됐다.이번에는 특별한 캐릭터의 신인 성우를 일반공모로 모집한다. 성우의 기준도 신체 건강하고 15세에서 25세까지의 여자이면 응모 가능하다. 물론 게임에 자신의 목소리가 들어갈 예정이다.

차세대 인기차트

이번달에는 새턴은 리그로드 사가와 신인전, 플레이 스테이션은 아크 더 레드와 드래곤 볼Z가 인기몰이에 나섰다. 반면에 3DO는 잠잠한 상태인데 슬슬 차세대기들도 RPG 전국시대로 접어드는 것일까?

*본 앙케이트는 챔프 애독자 엽서 중 「인기게임」코너를 집계하여 얻은 순위 입니다.

## 새턴 최강 베스트 5

### 1 리그로드 사가
- 제작사 : 세가
- 발매일 : 7월21일
- 가격 : 5,800엔

### 2 블루시드
- 제작사 : 세가
- 발매일 : 6월 23일
- 가격 : 5,800엔

### 3 데이토나USA
- 제작사 : 세가
- 발매일 : 4월1일
- 가격 : 5,800엔

### 4 버철 화이터 리믹스
- 제작사 : 세가
- 발매일 : 7월 14일
- 가격 : 3,400엔

### 5 신인전
- 제작사 : 세가
- 발매일 : 6월 30일
- 가격 : 4,800엔

## 플레이 스테이션 최강 베스트 5

### 1 철권
- 제작사 : 남코
- 발매일 : 3월 31일
- 가격 : 5,800엔

### 2 아크 더 레드
- 제작사 : SCE
- 발매일 : 6월 30일
- 가격 : 5,800엔

### 3 에이스 컴배트
- 제작사 : 남코
- 발매일 : 6월 30일
- 가격 : 5,800엔

### 4 3X3 아이즈 ~흡정공주~
- 제작사 : 엑싱 엔터테인먼트
- 발매일 : 7월 28일
- 가격 : 7,800엔

### 5 기동전사 건담
- 제작사 : 반다이
- 발매일 : 6월 23일
- 가격 : 5,800엔

## 차세대 올스타 베스트 10

| | |
|---|---|
| 1. 리그로드 사가 | 6. 3X3 아이즈 ~흡정공주~ |
| 2. 아크 더 레드 | 7. 데이토나USA |
| 3. 철권 | 8. 버철 화이터 리믹스 |
| 4. 블루시드 | 9. 기동전사 건담 |
| 5. 에이스 컴배트 | 10. 신인전 |

**총평**

당분간 철권과 에이스 컴배트에 의해서 강자로 군림할 것 같던 플레이 스테이션이 여름방학의 RPG 열풍과 함께 새턴의 리그로드 사가에게 1위자리를 강탈 당했다. 새턴용 샤이닝 포스라 불리우는 리그로드 사가와 플레이 스테이션용 화이널 환타지라고 불리우는 아크 더 레드의 대결은 어떻게 결말이 날 것인가? 특이하게도 이번달에는 새턴과 플레이 스테이션의 1대 1 대결이 펼쳐졌다.

특별진단 제6회

# 세가, 소니, 그리고 닌텐도 三强 時代로 접어들다

## 64비트기, 2000년 1조엔 시장을 바라본다!

2년 연속으로 출하 금액의 감소를 보이고 있는 가정용 16비트 TV 게임 하드웨어 시장. 94년에는 32비트기가 등장하여 17.5%로 출하 금액이 증가하면서 신세대의 도래를 예언해 주었다. 그러나 32비트의 시대는 단지 64비트기로 가는 통과점에 불과하며, 97년부터는 64비트기에 주인공의 자리를 건네 주게되어 2000년에는 하드웨어 출하 금액의 약 80%를 64비트기가 점유하게 될 것으로 전망되고 있다.

16비트기에서 단숨에 64비트기로 접어든 닌텐도, 64비트기를 32비트 소프트의 상위 호환기로 이용하는 새턴, 플레이 스테이션, 3DO 진영이 2000년대의 64비트 주역이 될 것은 명백하다.

소프트 매체의 CD ROM화와 풍부한 소프트 공급을 통해 차세대 게임 비지니스를 유리하게 전개해 나갈 2000년은 세가, 닌텐도, 소니의 三强이 어깨를 나란히 하여 64비트 게임시장을 이끌어 나갈 것이다.

| 제작사명 | 마쓰시타산업/산요전기 | 세가/일본빅터 엔터테인먼트 | 소니 컴퓨터 일렉트로닉스 | NEC 홈 | 닌텐도 |
|---|---|---|---|---|---|
| 상품명 발매 시기 | 리얼/트라이 1994. 11.11 | 새턴/V새턴 1994.11.22 | 플레이 스테이션 1994.12.3 | PC-FX 1994.12.23 | 버철보이 1995.7.20 |
| 가격 | 44,800엔 | 44,800엔 | 39,800엔 | 49,800엔 | 15,000엔 |
| CPC (동작주파수) | ARM60 (12.5MHz) | SH2×2 (28.5MHz) | R3000A (34MHz) | V810 (21.5MHz) | V810 (20MHz) |
| 소프트 공급모체 | CD ROM | CD ROM | CD ROM | CD ROM | ROM 카트리지 |
| 비고 | 리얼:3월 20일 제 1탄 발매. 트라이:10월 1일 제 1탄 발매. 트라이는 54,800엔 | V새턴은 오픈 가격. 95년 4월 하이 새턴 발매. 가격은 64,800엔 | 소니와 소니뮤직 엔터테인먼트의 공동 출자 회사. | 12월 9일에서 발매가 연기됨 | 게임업계 최초의 버철 리얼리티를 실현 |

표1) 32비트 TV 게임기 일람

| | 8비트 시대 | / 16비트 시대 | / 32 64비트 시대 |
|---|---|---|---|
| TV 게임, 완구 메어커의 참여 시기 | ◉닌텐도 패미컴<br>●세가 SG-1000 | ◉메가드라이브<br>●슈퍼패미컴<br>●SNK「NEO GEO」 | ●버철보이<br>●새턴<br>●반다이 플레이 디어 |
| 가전 메이커의 참여 시기 | | ◉NEC「CD ROM」 | 「PC-FX」<br>●빅터 원더메가<br>●파이오니아 레이저액티브<br>◉마쓰시타 리얼<br>●산요 트라이<br>●소니 플레이 스테이션 |
| 연대 | 1983 | 1988 | 1994 |

표2)제작사들의 참여 시기

### 1995년, 본격적인 차세대기 전쟁의 서막이 열렸다!

1994년 3월 마쓰시타의 '리얼'를 시작으로 94년 11월 22일 세가 '새턴', 12월 3일 소니 컴퓨터 엔터테인먼트의 '플레이 스테이션', 그리고 마지막으로 12월 23일 NEC 홈 일렉트로닉스의 'PC-FX'가 발매되어 32비트 TV게임기 전쟁에 돌입할 준비가 갖추어 졌다.

한편 일본내에서 80%이상의 점유율을 기록하고 있는 닌텐도는 7월 20일 LED(발광다이오드)디스플레이형의 3D 게임기 '버철보이'를 발매했고(표 1) 32비트기가 아닌 64비트기인 '울트라 64'를 95년내에 발매할 예정이다.

따라서 1995년은 닌텐도의 아성을 무너뜨리려는 각 하드웨어 제작사들과 게임계의 왕자인 닌텐도의 전쟁이 활발하게 전개되는 한 해가 될 것이다.

차세대기가 약 5년을 주기로 새로이 등장하는 TV 게임기 업계. 그 붐을 조성한 장본인은 바로 닌텐도의 8비트 게임기 '패미컴'이었다. 1983년 7월에 발매되어 「슈퍼마리오」, 「드래곤 퀘스트」등 일련의 히트 소프트들을 만들어 내면서 단숨에 시장을 독점했다.

| 제작사명 | 상품명 | CPU | 가격 | 발매시기 |
|---|---|---|---|---|
| 닌텐도 | 게임보이 Bros | 8비트 | 8,000엔 | 1994년 11월 |
| | 패미컴 | 8비트 | 7,000엔 | 1993년 12월 |
| | 슈퍼패미컴 | 16비트 | 25,000엔 | 1990년 11월 |
| | 버철보이 | 32비트 | 15,000엔 | 1995년 7월 |
| 세가 엔터프라이제스 | 게임기어 | 8비트 | 19,800엔 | 1990년 10월 |
| | 메가 드라이브2 | 16비트 | 12,800엔 | 1993년 4월 |
| | 메가CD2 | 16비트 | 29,800엔 | 1993년 4월 |
| | 슈퍼 32X | 32비트 | 16,800엔 | 1994년 12월 |
| | 새턴 | 32비트 | 44,800엔 | 1994년 11월 |
| 일본전기(NEC) 홈 일렉트로닉스 | PC엔진 DUO-RX | 16비트 | 29,800엔 | 1994년 6월 |
| | LD-ROM2팩 | 16비트 | 39,000엔 | 1993년 12월 |
| | PC-FX | 32비트 | 49,800엔 | 1994년 12월 |
| SNK | NEO GEO | 16비트 | 48,800엔 | 1990년 4월 |
| | NEO GEO CD | 16비트 | 49,800엔 | 1994년 9월 |
| 일본 빅터 | 원더메가 2 | 16비트 | 59,800엔 | 1993년 7월 |
| | V새턴 | 32비트 | 42,800엔 | 1994년 11월 |
| 파이오니아 | 레이저 액티브 | 16비트 | 89,800엔 | 1993년 8월 |
| 마쓰시타 전기 | 리얼(FZ-10) | 32비트 | 44,800엔 | 1994년 3월 |
| 산요전기 | 트라이 | 32비트 | 54,800엔 | 1994년 10월 |
| 반다이 | 플레이 디어 | 8비트 | 29,800엔 | 1994년 9월 |
| 소니 컴퓨터 엔터테인먼트 | 플레이 스테이션 | 32비트 | 39,800엔 | 1994년 12월 |

표3)현행 TV게임 일람표

16비트기는 세가가 1988년 10월에 내놓은 '메가 드라이브'가 최초의 기종이라 할 수 있다. 일본내에서는 90년 11월에 발매된 '슈퍼패미컴'에 압도적으로 패배했지만 미국이나 유럽 등지에서는 '제네시스'라는 명칭으로 반격에 성공했다.

그리고 32비트기의 시대로 드디어 접어들었다. 마쓰시타 전기 산업이 새로이 게임기 산업에 뛰어들어 1994년 3월에 '리얼'을 발매하며 32비트기의 서막이 서서히 오르게 되었다.(표 2)

## 빛을 향해 겁없이 뛰어드는 제작사들

1988년. NEC가 CD ROM기로 게임산업에 참가하면서 닌텐도 왕국에 도전장을 던졌다. 90년에는 아케이드 게임으로 이름을 날린 'SNK'가 100메가 쇼크의 「아랑전설」을 발표하여 게임업계에 입성했다. 92년부터는 획기적인 멀티미디어 시장 개척을 위해 일본 빅터, 파이오니아가, 94년에는 산요전기, 소니와 더불어 완구업계의 큰 손인 반다이도 독자적인 노선으로 참가하여 TV 게임기 시장은 지금까지 그 예를 찾아 볼 수 없었던 전국시대에 돌입하게 됐다.(표 3)

16비트기까지의 TV 게임은 상하좌우로 스크롤하는 배경 화면과 그 배경의 전면에서 움직이는 스프라이트 표시의 캐릭터들로 이루어져 있다. 대히트를 기록한 「슈퍼마리오」 등은 이처럼 가장 평범한 방법을 사용해 만들어진 것이며 기본적으로 2차원의 세계였다. 그러나 16비트기에서는 이런 인기 소프트의 패턴만을 연구하여 아류작들이나 시리즈물들은 많았던 반면 새로운 패턴은 좀처럼 만들어 지지 않는 정체 현상을 보이게 되었다. 현재 꾸준한 판매를 보이고 있는 게임 소프트중에 시리즈물이 많은 것도 바로 그 증거라 할 수 있다. 또한 새로운 소프트를 내놓는 것보다도 실적을 올린 전작을 시리즈화하는 편이 안전하다고 생각하는 소프트 제작사들의 전략도 한 몫했다고 볼 수 있다.

## 32비트기를 좌우하는 '화상처리칩'

32비트기는 CPU에 RISC칩을 채용하여 워크 스테이션과 동등한 처리 속도를 실현하고 있다. 일반적으로 CPU가 32비트로 파워 업된 것이 가장 잘 알려진 사실이지만 32비트기의 진정한 무기는 각 제작사들이 독자적으로 개발한 '화상처리칩'이라 할 수 있다. 이 화상처리칩과 RISC칩을 조합하면 16비트기에서는 실현할 수 없었던 삼차원 CG를 구사할 수 있게 된다. 예를 들어 폴리곤 표시나 텍스처 매핑 등 일련의 화상을 고속으로 처리할 수 있는 것 이외에도 1초에 30 프레임의 풀 스크린, 풀 모션의 실사 영상을 표시하는 능력을 갖게 된다. 95년 봄에는 옵션으로 74분 VHS 수준의 영상도 볼 수 있는 비디오 CD(버전 2.0) 대응 어댑터가 1만엔 이하로 발매되어 95년 말부터는 이 성능을 표준 탑재하게 된다.

실사 영상의 표시 기능은 이후 등장할 게임 소프트의 장르를 창조하는 가능성을 가지고 있지만 오히려 비게임 소프트의 분야를 게임기에 접목시킨다고 하는 점도 중요한 기능이라 할 수 있다. 따라서 96년에는 VHS 수준의 영상을 볼 수 있는 MPEG2 대응 어댑터의 장착도 예상된다. 세가가 「XJAPAN」의 콘서트 실황을 수록한 인터랙티브 소프트를 발매한 것은 이 비게임 분야를 개척하려는 하나의 시도였다고 볼 수 있다.

이후 이 기능을 사용해서 야구나 축구 등의 스포츠 경기 관전, 골프 코스 가이드, 교육과 오락을 함께 즐길 수 있는 에듀테인먼트 분야의 대용량 소프트들이 쏟아질 것은 분명한 사실이며 이런 소프트들은 CD ROM의 채용으로 가능해진 장르라고 할 수 있다. ROM 카트리지였다면 금세기 안에는 실현할 수 없었던 것이 지금 이 순간 눈 앞에 모습을 드러내고 있다.

## 통신으로 게임 시장을 넓힌다!

32비트기나 64비트기가 종래의 TV 게임의 테두리를 넘어 훨씬 더 많은 사람들에게 보급될 가능성을 암시해 주는 것이 바로 통신을 이용한 게임의 보급이며 이것에 의해 게임 소프트의 새로운 보급 수단과 게임 장

르의 창출이 예상되고 있다.

94년 7월, 세가는 주식회사 '세가 디지털 커뮤니케이션스'를 설립하여 도쿄 케이블 네트워크와 LCV사 등과 공동으로 시험적으로 게임 공급을 실시하여 상업화하는 사업을 단행하기 시작했다. 미국에서도 TCI, 타임워너, 프라임 등이 케이블 TV회사와 공동으로 이와 같은 사업을 추진해 나갔다. 닌텐도는 위성방송 회사인 '세인트 기가'에 출자하여 위성방송을 이용하여 게임 소프트와 게임에 관한 정보를 공급하는 사업을 전개해 나갔다. 3DO사도 게임기를 케이블 TV의 단말기로써 사용하는 실험을 1995년안에 미국에서 개시할 예정이다.

통신을 이용하여 패키지로는 실현할 수 없었던 게임 소프트의 새로운 장르 창출이 예상된다. 예를 들면 「버철화이터」와 같은 격투 액션게임도 컴퓨터 대전이 아닌 보이지 않는 게이머와 대전을 펼칠 수도 있게 된다. 또한 퀴즈 형식의 게임에서는 일요일이나 휴일을 이용해 전국적으로 대회를 개최해서 상위자에게는 상품을 주는 등 다양한 방법으로 활용될 것으로 예상된다.

이러한 쌍방향 게임을 즐기기 위해서는 전송로를 위한 설비를 완벽하게 마련해야 한다. 한정된 영상이나 그래픽이라면 96년 새로이 발매될 MEPG4를 사용, 전화 회선을 이용하면 가능케 된다.

## 거꾸로 회전하는 '발전 시스템'

16비트기의 대표 주자인 슈퍼패미컴은 올해로 5년째를 맞이하는 현재에 이르러 서서히 하향곡선을 그리고 있으며 게임 시장을 성장시켜온 닌텐도의 소프트 중시 전략에도 먹구름이 끼기 시작했다. '소프트의 공급 형태가 유저의 필요에 따라 결정되지 않는다'는 것이 바로 소프트 전략을 어둡게 만드는 원인이다. 대다수의 유저는 이제 더이상 비싼 소프트를 길게 줄을 서서 사려하지 않으며 소프트 제작사들도 의욕적으로 새로운 소프트를 만들려고 하지 않는다. 1993년과 94년은 바로 이런 모습을 상징적으로 보여주는 시기였다. 닌텐도의 아성을 유지시켜 준 완구 도매상에서 게임 소프트가 팔리지 않게 된 것이다. 지금까지 경험해 보지 못한 과잉재고 현상에 많은 도매상들이 어려움을 겪게 되었다. 완구 도매상들 사이에서는 '이런 상태라면 닌텐도와 함께 물에 빠져 버릴지도 모른다'는 우려의 목소리가 커져갔다.

이처럼 닌텐도를 불신하게된 원인은 세가지로 집약된다.

게임 소프트의 가격이 지속적으로 인상된 것을 그 첫번째 원인으로 분석할 수 있다. 때문에 초중고생들의 활발한 구매가 이뤄지지 못하고 사려는 소프트들을 엄선하여 보다 싼 전문점이나 할인이 되는 상점에서 구입하게 되었고 중고 소프트 상점이 호경기를 맞이하게 되었다.

게임업계의 상습관념으로 정착된 소프트의 '예상 발주'가 바로 두번째 원인으로 분석된다. 신작 소프트는 도매상에 공급되는데 약 3개월이 소요되기 때문에 도매상들이 소프트의 인기를 예상하여 수량을 발주해야 한다. 게다가 반품이 전혀 없기 때문에 현금거래가 당연시되는 업계이다. 상점들 입장에서 보면 도박과도 같은 것으로 단 한번이라도 재고가 남게되면 자금의 융통이 어렵게 되어 다음 소프트의 발주는 소극적이 될 수밖에 없다.

세번째 원인으로는 '선수금' 문제가 지적되고 있다. 예를 들어 소프트 제작사가 10만 카피를 판매하려고 한다면 발매 3개월전에 ROM 카트리지 제조 위탁비와 로얄티를 합계하여 2억~3억엔을 먼저 지불하지 않으면 안된다. 따라서 중소 소프트 제작사들의 위험은 날로 높아만 가고 소프트 개발을 위한 장벽은 두터워만 가는 실정이다. 그렇다고 해서 대규모 제작사들이 어려움이 없다는 것은 아니다. 유명 제작사들도 위험을 피하기 위해 참신한 소프트보다는 실적이 있는 소프트를 개발하게 되는 것이다.

이러한 원인들로 인해 종래의 TV 게임시장을 발전케한 시스템이 지금은 발전을 방해하는 시스템으로 변화했다.

32비트기는 CD ROM을 채용하여 이러한 표면화된 문제들을 해소할 가능성을 암시하고 있다. CD ROM의 제작 비용은 최근 수백엔대로 인하되었고 납기기간도 1주일 이하로 단축할 수 있기 때문에 소프트의 절대 가격이 인하될 뿐만아니라 소매점도 소프트의 추가 발주를 부담없이 할 수 있게 되어 재고 부담을 해소할 수 있게 된 것이다. 실력만 있으면 중소 소프트 제작사들도 판매량을 증가시켜 히트를 기록할 수 있을 것으로 전망된다.

반면 닌텐도는 96년 4월에 발매할 '울트라 64'에서도 기존의 ROM 카트리지를 이용하는 한 시장 수요에 완벽하게 대응할 수 없으며 닌텐도의 시장 점유율을 급속도로 하락시킬 위험이 높은 것으로 분석된다.

## 게임업계의 관습 타파의 주역, CD ROM

32비트기를 발매한 회사들은 기존의 판로 이외의 새로운 판로를 뚫기 위해 온 힘을 쏟고 있다. 세가는 도시바 EMI, 일본 미디어웍스와 제휴, 가전 대리점이나 레코드점

| 제작사 | 유통 | 판로 |
|---|---|---|
| 세가 | 세가 유나이티드 | 게임 전문점 |
| | | 완구점 |
| | 도시바 EMI | 가전점 |
| | 히타치 미디어웍스 | 레코드점 |
| *대상점포수 25,000점 | | |
| 소니 CE | | 유명 게임전문점 |
| | | 유명 양판점 |
| | | 대형 슈퍼 등 |
| | 에피네트 | 완구점 |
| | SCM | 가전점 |
| | SNC | 양판점 |
| | SME | 레코드점 |
| *94년 12월 조사결과 4,500점이었고 현재는 상당히 확대되었다 | | |

표4)32비트기 제작사들의 판로 확대

등 새로운 판매 루트의 확대를 목적으로 세가의 자회사인 '세가 유나이티드'를 설립했다.

소니 CE는 대규모 완구점, 양판점, 슈퍼마켓 등에는 직접 판매하고 그 외의 완구점은 해피네트를 통해 소니샵, 레코드점은 소니 소비자 마케팅, 소니 컴퓨터 엔터테인먼트 등의 계열 판매회사를 이용하여 4,500곳의 상점을 확보하고 있다. (표 4)

지금까지 닌텐도의 중요 유통 루트였던 완구점 루트는 유저의 구매 성향의 변화로 시장 점유율이 급격히 하락했다. 94년은 약 40%정도로 추정되지만 95년에는 35% 전후까지 점유율이 저하될 것으로 예상된다.

## 제 2의 전성기를 꿈꾸는 32비트기

패미컴을 훨씬 능가하는 속도로 보급됐던 슈퍼패미컴. 발매 4년째인 94년에는 일본내의 출하 액수는 전년도의 수준을 크게 밑돌았다.

TV 게임의 하드웨어의 출하 대수는 92년부터 경제 블럭 붕괴의 영향으로 3년 연속으로 전년도에 비해 하락하는 양상을 보여왔다. 지금까지 슈퍼패미컴의 출하 대수도 1,500만대에 달해 거의 포화 상태에 이르렀다고 볼 수 있다. (도표 1)

94년말 게이머들과 업계의 화제가 되었던 32비트기의 건투도 불황을 기록하고 있는 8비트기와 16비트기의 출하 하락을 막아줄 수는 없었다. 그러나 금액면에서는 1,396억엔이라는 전년에 비해 17.5% 증가된 기록을 보이면서 3년만에 상회를 기록하게 되었다. 32비트기의 실질적인 판매 가격은 슈퍼패미컴의 배이상인 39,000~44,000엔으로 판매의 호조가 전년을 상회하는 기록을 세우는데 크게 공헌했음을 알 수 있다. (도표 2)

TV 게임 소프트는 슈퍼패미컴의 보급에 공헌해 왔다. 그러나 93년에 6,204만개(전년에 비해 6.1% 감소)를 기록하면서 처음으로 전년도에 못미치는 결과를 보였다. 94년도 슈퍼패미컴 지원 소프트의 불황이 이어져 5,134만개(17.2% 감소)로 실적이 크게 감소했다. (도표 3)

(만대)

| | 1990 | 1991 | 1992 | 1993 | 1994 |
|---|---|---|---|---|---|
| 전체 | 727 | 860 | 794 | 757 | 725 |
| 32 비트 | | | | | 108 |
| 16 비트 | 172 | 446 | 469 | 550 | 437 |
| 8 비트 | 223 | 177 | 106 | 32 | 20 |
| 휴대기 | 332 | 237 | 219 | 175 | 160 |

도표1)TV 게임기 출하대수

(만대)

| | 1990 | 1991 | 1992 | 1993 | 1994 |
|---|---|---|---|---|---|
| 전체 | 5912 | 6489 | 6607 | 6204 | 5134 |
| 32 비트 | | | | | 300 |
| 16 비트 | 1047 | 2448 | 4116 | 4702 | 3694 |
| 8 비트 | 2825 | 2213 | 1147 | 447 | 180 |
| 휴대기 | 2040 | 1828 | 1344 | 1055 | 960 |

도표3)TV 게임 소프트 출하수

(만엔)

| | 1990 | 1991 | 1992 | 1993 | 1994 |
|---|---|---|---|---|---|
| 전체 | 1063 | 1414 | 1231 | 1188 | 1396 |
| 32 비트 | | | | | 421 |
| 16 비트 | 355 | 902 | 901 | 985 | 791 |
| 8 비트 | 330 | 231 | 223 | 29 | 32 |
| 휴대기 | 378 | 118 | 212 | 174 | 152 |

도표2)TV 게임기 출하 금액

(만엔)

| | 1990 | 1991 | 1992 | 1993 | 1994 |
|---|---|---|---|---|---|
| 전체 | 2500 | 3123 | 3559 | 3606 | 3035 |
| 32 비트 | | | | | 195 |
| 16 비트 | 580 | 1444 | 2581 | 3080 | 2475 |
| 8 비트 | 1410 | 1195 | 608 | 228 | 90 |
| 휴대기 | 510 | 484 | 370 | 298 | 275 |

도표4)TV 게임 소프트출하 금액

금액면에서도 3,035억엔(15.8%감소)에 그쳐 전년도를 밑돌았다. 32비트기의 호조는 하드웨어의 매상을 커버해 주었지만 소프트쪽에서는 그와는 반대로 실제 판매 가격이 평균 5,000~6,000엔으로 ROM 카트리지보다 훨씬 쌌기때문에 종합적으로 보면 하락하는 결과가 나타난 것이다. 또한 93년 여름이후로 전국적인 가격 파괴현상의 정착으로 ROM 카트리지의 매상 금액도 증가하기 어려운 상황이 되었다. (도표4)

1995년은 94년에 일제히 발매된 32비트기가 본격적으로 보급되는 해가 될 것이다. 연말연시에는 비싼 가격임에도 불구하고 하드웨어 매진이라는 기현상을 보이면서 호조를 띄었고 금년에는 이런 기세로 계속 진행될 것으로 보이며 올해안에 32비트기를 통틀어 250만대가 출하될 것으로 추정된다.

## 250만대의 출하를 목표로!

32비트기 유저의 특징은 '15~30세'의 넓은 연령층이 즐긴다는 것이다. 슈퍼패미컴의 중심 유저가 '5~15세'라는 것과 비교해 보면 연령층이 상당히 높아졌음을 알 수 있으며 이런 유저층은 슈퍼패미컴에 식상해진 매니어들이 중심을 이루고 있다. 이런 의미에서 보면 32비트기와 16비트기인 슈퍼패미컴은 유저를 나누어 갖는 형태로 공존해 나갈 것으로 보인다.

그러나 96년 중반에 닌텐도가 64비트기 '울트라 64'를 25,000엔에 발매할 예정이다. 이것에 대비하여 세가와 마쓰시타 전기도 32비트기의 고급 기종으로서 64비트기를 95년말에 투입할 예정이다.

TV 게임시장은 64비트기의 등장을 계기로 또다시 전쟁을 전개할 것이다. 닌텐도는 '울트라 64'로 80%에 이르는 압도적인 점유율을 지키기 위해 소프트 제작사들의 결속을 강화해 나가고있다. 한편 32비트기로 닌텐도의 아성을 무너뜨린 세가와 소니 CE, 마쓰시타 전기는 유통 루트의 확대에 힘을 기울이고 있다.

## 64비트기에 승부를 건다

격전이 예상되는 64비트기 게임 전쟁에서 과연 닌텐도는 왕국을 지킬 수 있을 것인가?

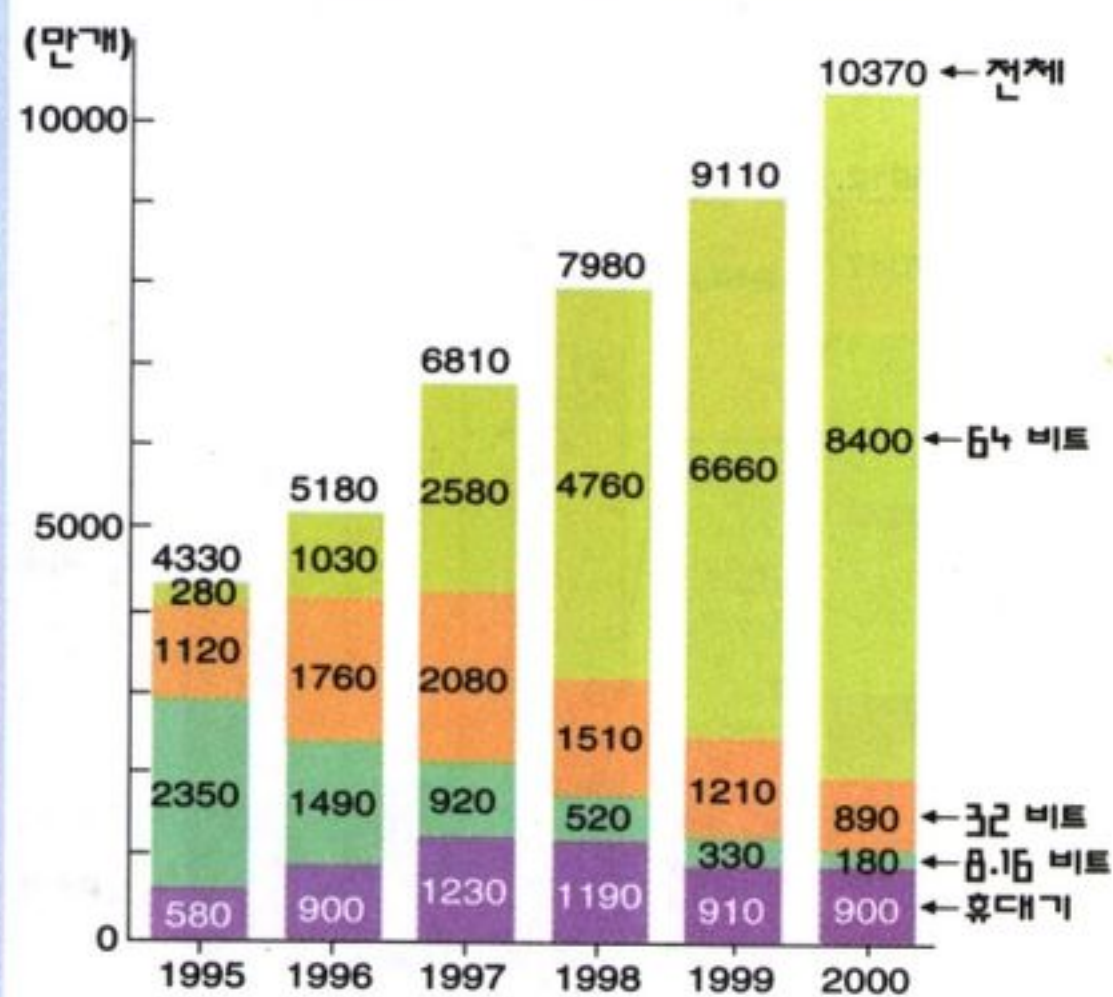



도표5) 1995~2000년 TV 게임 소프트 출하수

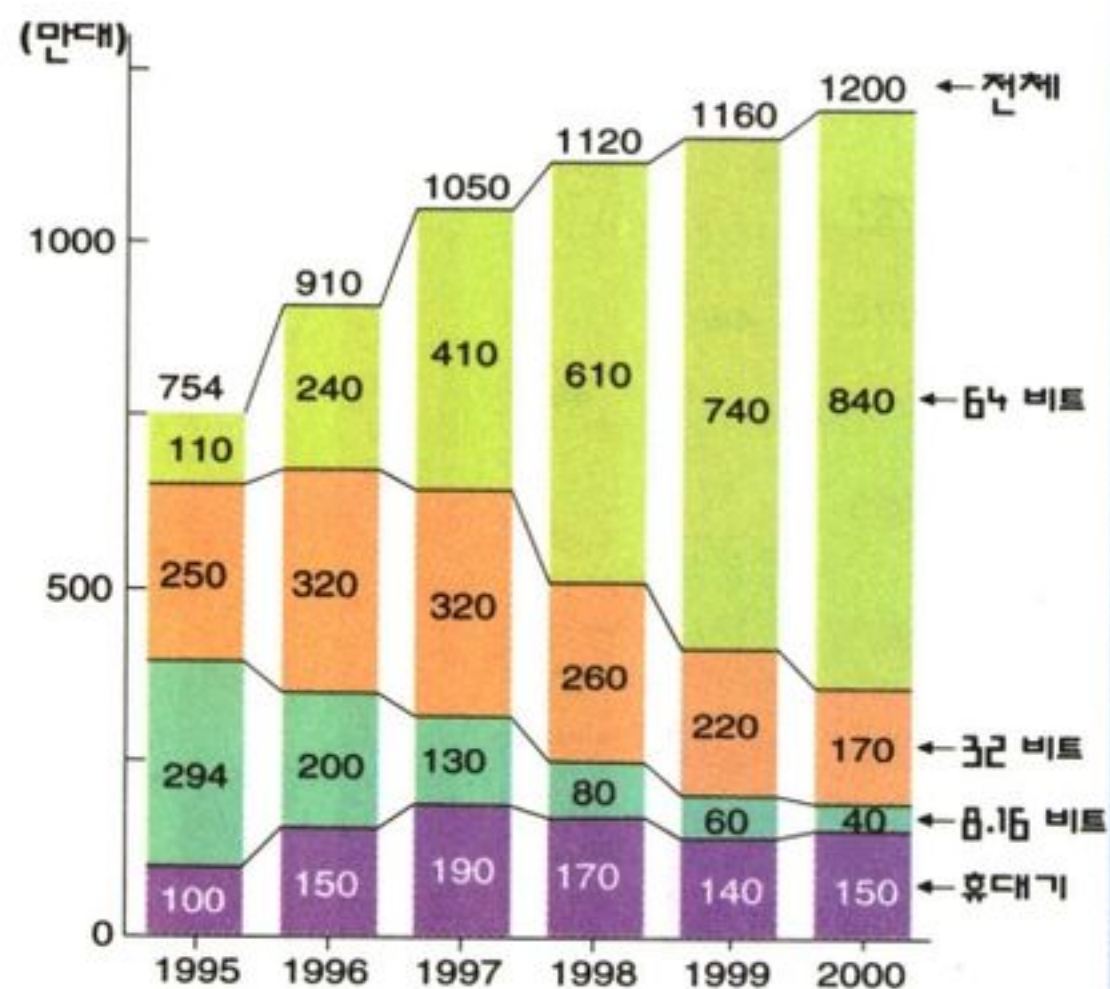



도표7) 1995~2000년 TV 게임기 출하대수

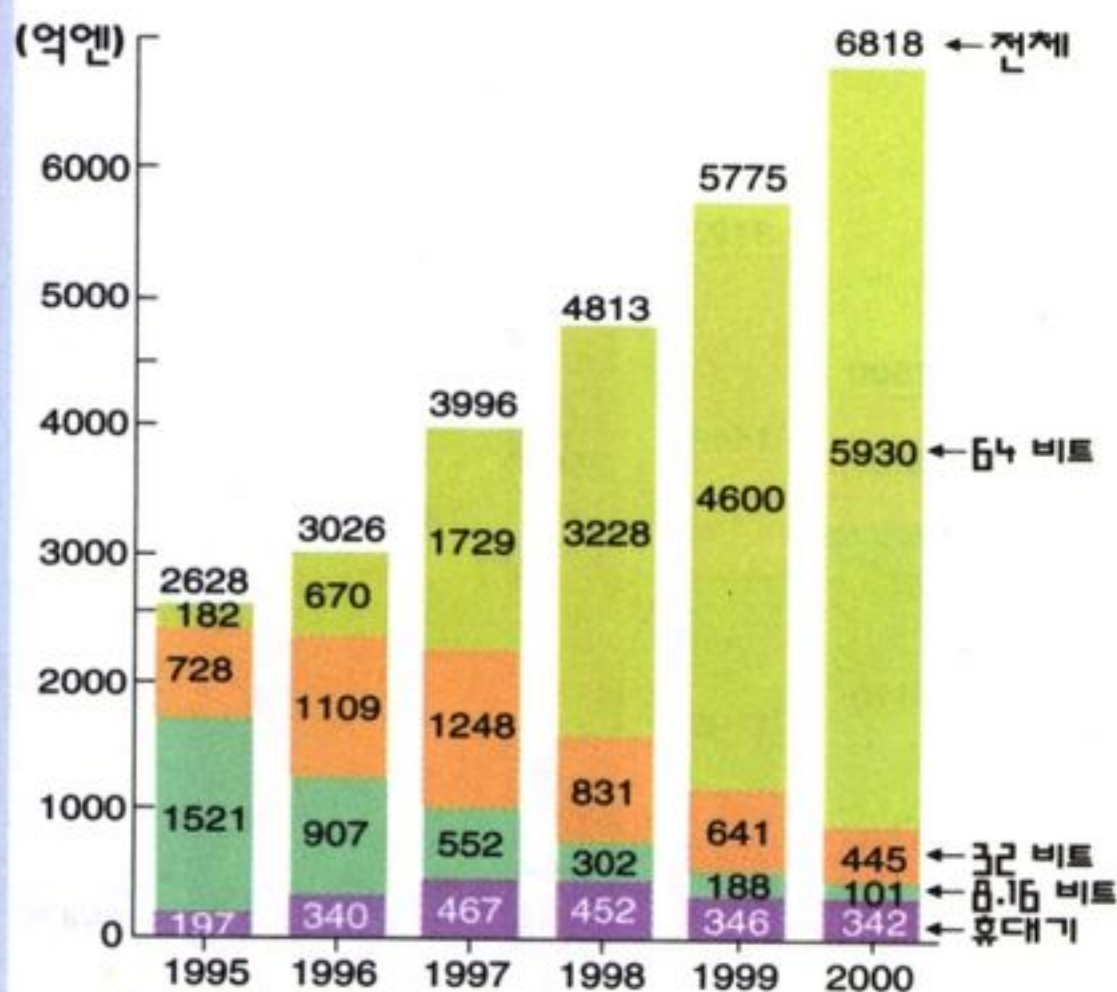



도표6) 1995~2000년 TV 게임 소프트 출하금액

도표8) 1995~2000년 TV 게임기 출하금액

(억엔)

| | 1995 | 1996 | 1997 | 1998 | 1999 | 2000 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 전체 | 4661 | 5529 | 6881 | 7899 | 8930 | 10033 |
| 소프트 | 2628 | 3026 | 3996 | 4813 | 5775 | 6818 |
| 하드 | 2033 | 2503 | 2885 | 3086 | 3155 | 3215 |

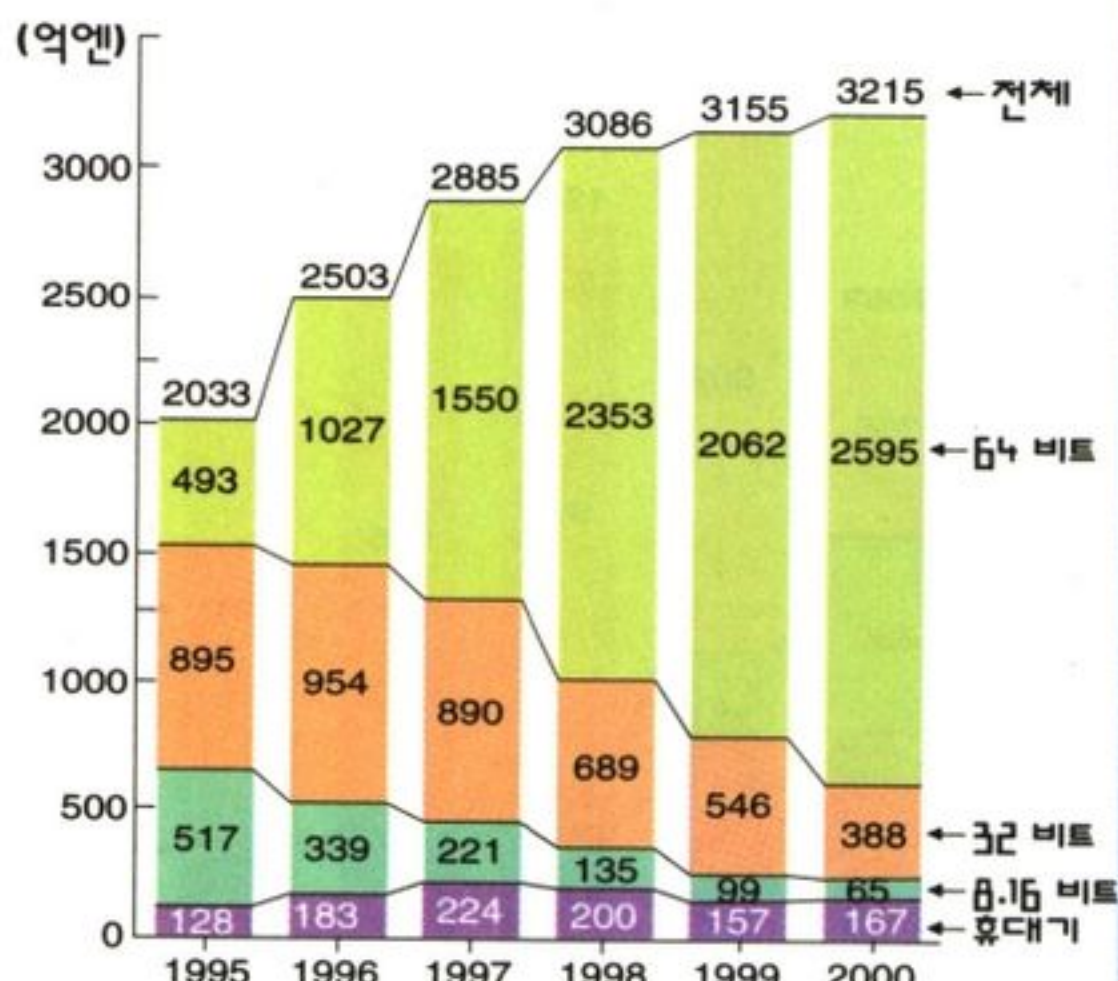
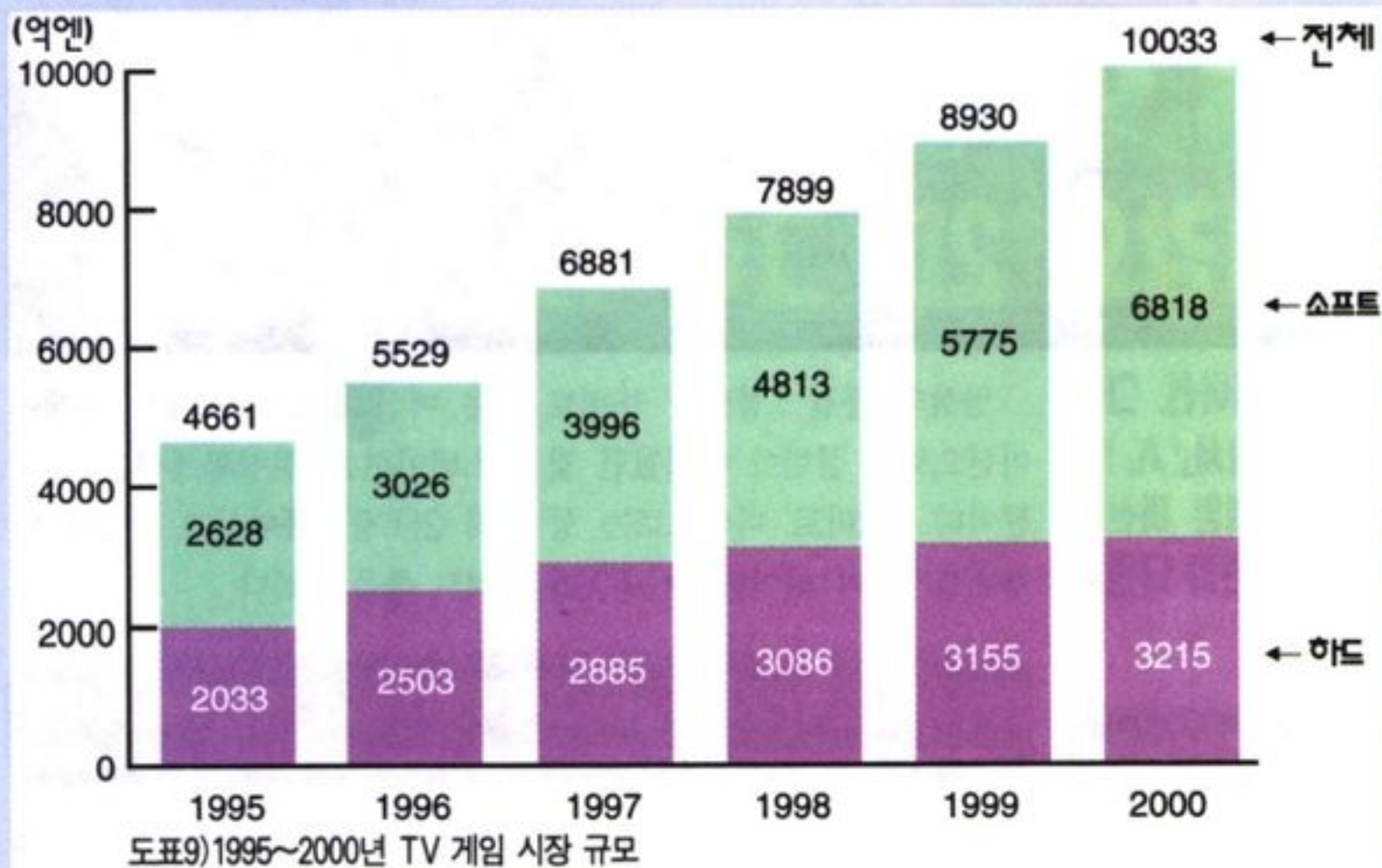



도표9)1995~2000년 TV 게임 시장 규모

닌텐도의 강점은 게임을 완벽하게 이해하여 소프트 전략을 세운다는 것과 굳은 단결력을 자랑하는 '초심회'를 중심으로한 유통망이라 할 수 있다. 그러나 32비트기의 판매 호조로 완구점은 물론 유력 TV 게임 상점들에 대한 신규 참여 메이커들의 공세가 강화되었고 눈사태가 일어나듯 닌텐도의 유통망이 흐트러지는 현상도 일부에서 발생하기 시작했다.

1996년에는 64비트기는 물론 지원 소프트들도 빠짐없이 발매될 것이다. 닌텐도의 '울트라 64'는 소프트면에서 가장 강력하지만 슈퍼패미컴에서 울트라 64로 선택하는 유저들이 증가하게 되는 불리한 상황에 직면하게 된다. 반면 이미 32비트기를 투입한 제작사들은 상위 기종으로서 64비트기를 투입할 예정이다. 따라서 32비트기를 가지고 있는 유저들의 소프트들을 유효하게 이용할 수 있기 때문에 닌텐도보다는 유리하게 전개될 것으로 예상된다.

95년 봄에는 32비트 하드웨어 가격이 4만엔대에서 인하되어 최근에는 소니 CE의 플레이 스테이션이 29,800엔, 세가 새턴은 5,000엔 상당의 소프트와 함께 34,800엔에 판매되는 등 가격인하전으로 치닫고 있다. 64비트기는 MEPG2 등의 옵션이 추가되어 고급 기종으로 96년에는 본격적인 보급에 돌입한다. 32비트기는 빠른 시일내에 절정에 달해 320만대(전년도에 비해 28% 증가)가 출하될 전망이며 64비트기는 단숨에 240만대(118%증가)가 출하될 것으로 예상된다.

1997년 이후에는 에듀테인먼트와 인터랙티브 무비 등 비게임 소프트와 64비트기가 주류를 이루게 될 것이다. 2000년에는 게임기 전체를 통틀어 1,200만대가 출하되어 금액면에서도 3,215억엔에 달하게 된다.

게임 소프트는 어린이부터 어른들까지 즐길 수 있는 다채로운 소프트가 발매되어 2000년에는 1억 370만개에 달하게 되며 금액면에서 보면 안정된 가격의 유지로 6,818억엔에 이를 것으로 전망된다.(도표 9)

이제 하드웨어 제작사들의 점유율을 살펴보자.

1994년은 32비트기인 새턴, 플레이 스테이션, 리얼을 중심으로 순조로운 출하를 보였다. 한편 닌텐도는 슈퍼패미컴의 판매가 부진하여 출하대수가 1993년에 약 80%에 달하던 점유율이 60.7%로 약 20%의 큰 폭으로 하락했다. 세가는 새턴의 호조로 16비트기와 합쳐 20.4%의 엄청난 폭으로 상승했다. (도표 10)

## 차세대 왕으로 등극한 세가

과연 2000년에는 어떻게 전개될 것인가! 비게임 소프트 분야의 확대로 닌텐도의 왕국은 무너지고 세가가 28.3%로 점유율 1위의 자리를 차지하게 될 것으로 보인다. 소니 CE나 마쓰시타 전기의 3DO 등도 점유율을 높여갈 것이다. 게임시장은 가전시장과 비슷한 양상으로 몇개의 회사가 경합을 벌이는 양상으로, 시장 확대에 따라 구조를 변화시킬 것은 확실하다. (도표 11)

게임 소프트 분야에서는 소프트 제작사들이 하나의 소프트를 전기종에 지원하는 형식의 '멀티 플랫포옴' 전략을 전개할 것이다. 동시에 비게임 소프트 분야에서도 동일 소프트를 각 기종에 이식하는 것이 일반적인 현상으로 자리잡게 될 것이다. 따라서 기종의 차별화는 '어떤 하드웨어를 사도 마찬가지'라는 인식으로 인해 점차로 어려움을 겪게 될 것은 분명한 일이다. 이것이 바로 몇개의 회사들이 경합을 펼치는 경쟁 시대를 초래하는 커다란 원인으로 작용할 것이다.

이처럼 몇개의 제작사들중 점유율면에서 1위의 자리를 세가가 차지하게 될 것이라고 전망하는데는 두가지 이유가 있다.

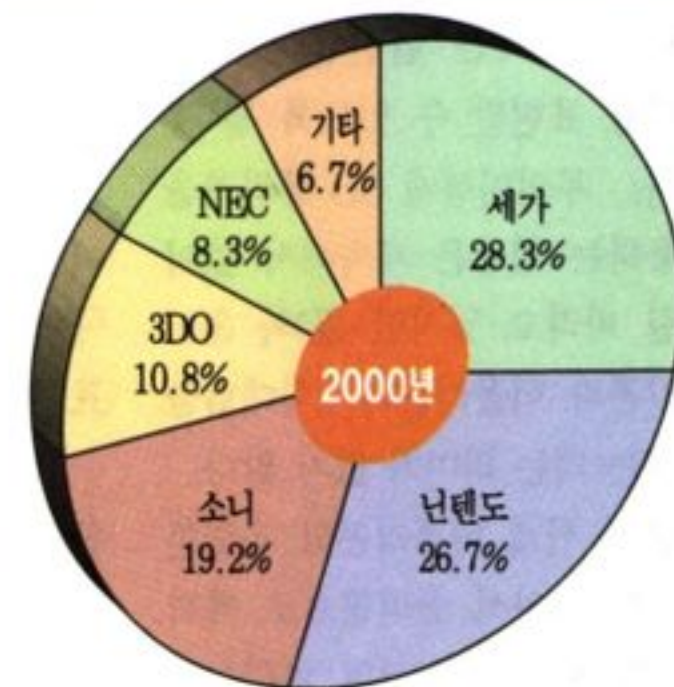
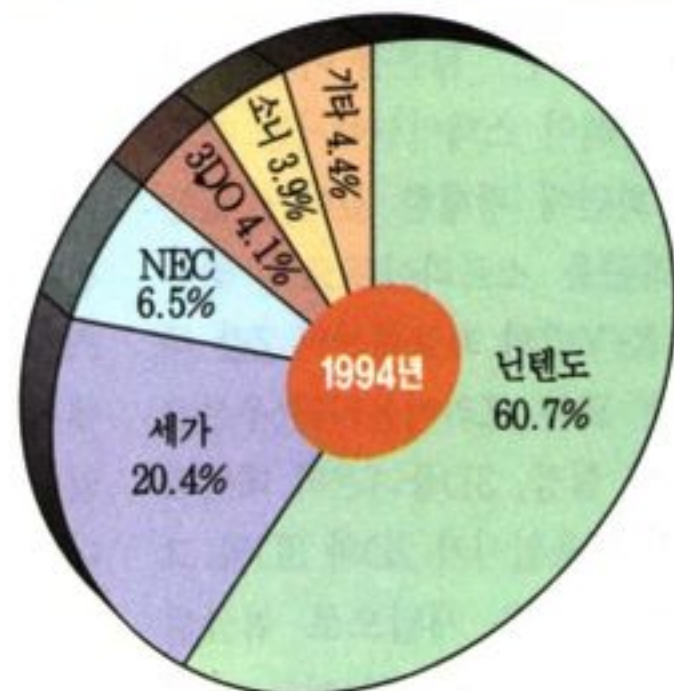
첫번째 이유는 게임 분야에서 강력한 영향력을 가진 아케이드 소프트 개발 부대를 포함하여 자체의 소프트 개발체제를 정비하고 있기 때문이다.

두번째 이유로는 비게임 소프트 분야에 충실을 기하고 있는 점을 들 수 있다. 세가는 교육관계를 포함한 다방면의 제휴를 통해 소프트 분야의 확대에 대응할 수 있는 체제를 갖추고 있다. 그러나 각사의 소프트 전략에 따라 예측할 수 없는 전개를 보일 수도 있기 때문에 세가가 절대적으로 유리하다고는 장담할 수는 없는 것이 현실정이다.

1994년: 닌텐도 60.7%, 세가 20.4%, NEC 6.5%, 3DO 4.1%, 소니 3.9%, 기타 4.4%

도표10)하드웨어 출하대수 점유율(1994년)

2000년: 세가 28.3%, 닌텐도 26.7%, 소니 19.2%, 3DO 10.8%, NEC 8.3%, 기타 6.7%

도표11)하드웨어 출하대수 점유율(2000년)

※위의 자료는 일본 경제신문 BP사에서 일본게임 시장을 직접 조사하여 통계낸 자료입니다.

PLAY STATION

# PS 연구실

## 플레이 스테이션은 최강의 2D 그래픽스 머신인가?

**1.2.3이라는 데몬스트레이션으로 막을 연 플레이 스테이션. 그리고 화제가 된 소프트의 대부분은 폴리곤 게임. 「릿지레이서」「A.Ⅳ」「투신전」… 정말로 폴리곤은 높은 기술력의 상징이며 게임 머신의 스펙을 감각적으로 전하는 것이지만 세상의 모든 오브젝트가 다면체이지는 않다.**

### 무엇으로 그리는 것이 아닌 무엇을 그리는 것

플레이 스테이션은 3DG만을 위해서 태어난 머신은 아니고 2D만의 머신도 아니다. 처음부터 지닌 설계 사상이 2D나 3D의 융합에 맞기 때문이다. 플레이 스테이션은 1화면에 4000개의 스프라이트(8X8도트, 1/60초로 표시)를 구사할 수 있지만 이 스프라이트는 실은 닮은꼴 스프라이트이다. '닮은꼴'이라는 것은 플레이 스테이션에서는 스크린 화면에 평행한 깊이가 없는 폴리곤을 스프라이트로서 취급해 X+Y+Z의 좌표계산의 Z값 대신에 묘화 프라이올리티(우선순위)를 설정, 3D폴리곤의 데이터 형식과 융합시켜 2D와 3D의 그래픽을 같은 개념으로 취급할 수 있도록 했기 때문이다. CG의 기술발달을 보면 폴리곤은 우선 3D를 표현하기 위한 방편이며 결국에는 완전한 곡면과 구면을 표현할 수 있도록 될 것이다. 무의미하게 3D 폴리곤을 사용하는 현상은 계속해서 없어지길 바라고 있지만 2D와 3D, 폴리곤과 비폴리곤의 2항대립을 논하는 데는 의미가 없지 않다.

물론 현재 비폴리곤의 유력한 게임이 나와서 폴리곤으로 메꿔진 플레이 스테이션의 미의식을 붕괴해 나가는 것은 매우 중요한 것이다.

즉 플레이스테이션은 2D와 3D의 구별없이 멋진 그림을 제공해주는 디지털 그래픽 신세이저이기 때문에 문제는 무엇으로 그리는가가 아니고 무엇을 그리는가이다.

실사도입한 「스트리트화이터 리얼 배틀 온 필름」은 실존 인간을 디지털화해서 촬영했다는 신체감각의 변용에서 오는 욕구의 리얼 이미지이다. 코믹스와 애니메이션의 「3X3 아이즈」와 같이 비 게임을 게임 머신상에서 전개시키려고 하는 시도를 코믹스 시어터, 게임 캐릭터의 공식에서 벗어나려고 하는 「호혈사 일족2」를 유니큐, 천상에서 내려다 보는 신화적 세계를 옮은 터치로 그리고 있는 「아크 더 래드」, 「환상수호전」을 스텐다드, 셀 애니메이션 에너지의 해방에 힌트를 얻어 「스와2」부터의 탈각을 꾀한 「뱀파이어」를 애니메이티드, 그리고 현재의 시점과 기억의 시점을 교착시키는 시뮬레이션 게임 「두근두근 메모리얼」 「졸업2」를 포트라이트라고 각각 표기했다.

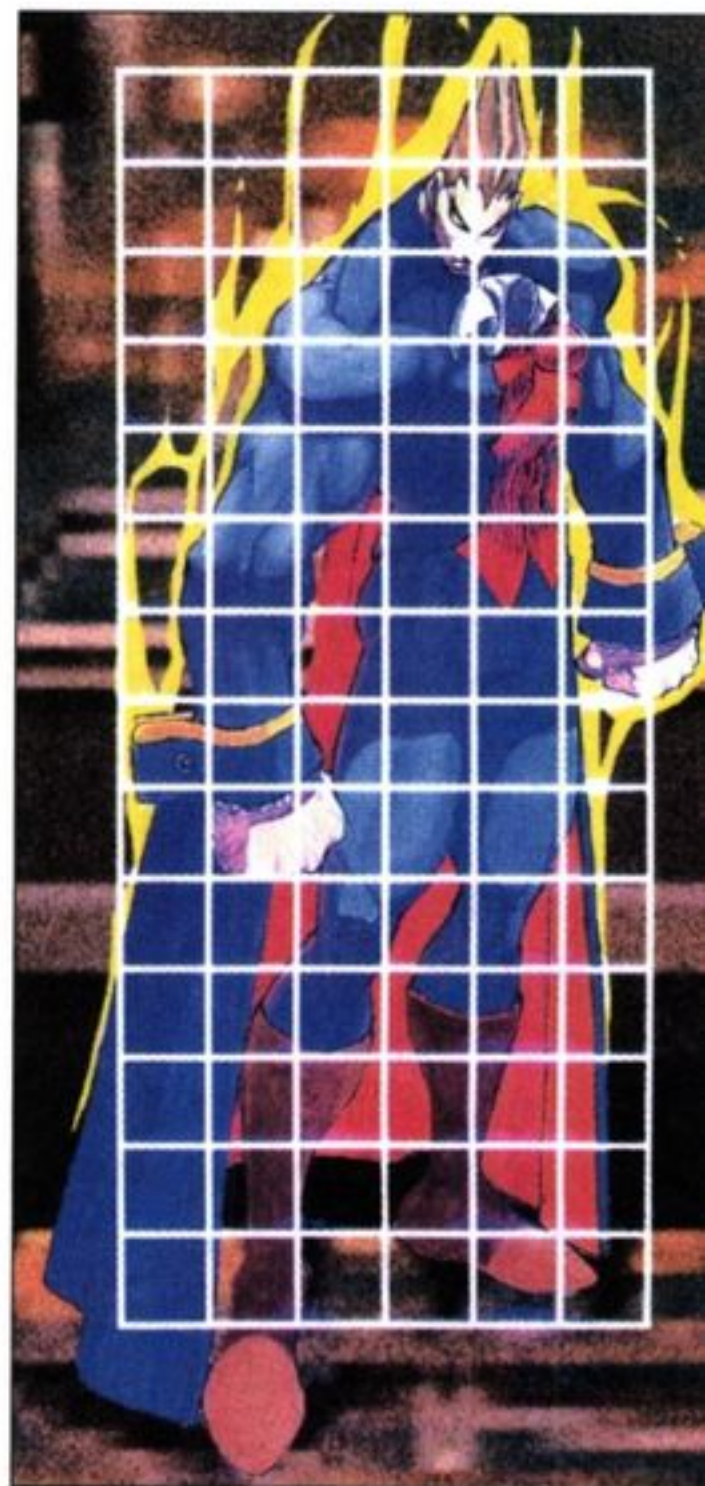
그 어느것도 과거에 있던 보통 2DCG 비디오 게임과는 어딘가 다른 지향을 살피지 않고는 견딜 수 없는 독특한 무드를 방출하고 있다. 256색 시대와는 같은 2D라고는 하지만 이렇게도 틀리단 말인가.

영상의 품질. 성질상 16비트 머신으로는 실현이 어려웠던 것 뿐이다. 32비트 머신으로는 동화재생기능이 뛰어난 PC-FX라는 머신이 있지만 일단 플레이스테이션은 현상황에서는 최강의 2D 플랫폼이라고 단정해 버려도 좋을 듯하다.

### 스프라이트와 라스터 스크롤로 묘화되는 2D 그래픽스

폴리곤을 제외한 비디오 게임은 기본적으로 스프라이트와 BG(백라운드=배경)로 그려지고 있다. 스프라이트와 BG는 애니메이션의 셀화와 배경화에 비유할 수 있다. 캐릭터를 움직일 때에 BG 전체를 바꾸는 것은 그리 쉬운 일은 아니며 스프라이트란 BG를 바꾸지 않고 캐릭터만을 움직이기 위한 기능을 말한다.

스프라이트는 캐릭터라고 불리우는 작은 사각(8X8도트가 보통)을 조합시켜 만들어지고 있다. RPG의 필드맵에 있는 나무 등은 사각으로 정리되어 있으므로 이해하기 쉽지 않을까라고 생각하지만 아래의 그림으로 설명하도록하자. 편의상 캐릭터 일러스트를 사용하고 있지만 실제의 게임화면과 같은 것이다. 그런데 뱀파이어의 데미트리를 모델로 했는데 그 캐릭터 위에 바둑판 모양의 사각형 말판을 뒤집어 씌운 것을 볼 수 있다. 이 사각의 크기 자체는 적당하지만 개념상으로 보면 이런 느낌의 네모난 캐릭터가 모여 조합된 것이 대전격투 게임의 「캐릭터」이다. 이렇게 네모난 캐릭터로 나눠놓는 것으로 그림을 고쳐 그리는 것을 최소한으로 끝낸다는 등의 매리트가 생기게 된다.

그런데 흔히 도트그림이라고 하는데 보통 컴퓨터로 표시되는 도안은 점의 조합으로 구성되어 있어서 도트란 이 점을 말하는 것이다. 예를 들어 어떤 곡선일지라도 라스터(대부분의 TV와 퍼스컴의 모니터는 주사선이 60분의 1초마다 달리고 있어 이것을 라스터라 한다. 너무 빨라 인간의 눈에는 그 선이 남고 계속 비춰지고 있는 듯이 보인다.) 60분의 1초는 「철권」의 1프레임의 길이)로 표시되고 있는 한은 도트로 구성되고 있다. 그러므로

「환타지존」. 최초로 스프라이트 스크롤을 가능케 한 게임이다(PC엔진용)

패밀리 사상 최초의 카 레이스 게임 「F1레이스」. 코너는 라스터 스크롤로 흐른다

도트그림이라는 것이다. '원자핵과 전자 원자 분자'식으로 쓰면 '도트 캐릭터 스프라이트'라는 히에라르키(피라밋형 구조)로 되고 있기 때문이다.

고정화면만 그리고 있으면 언제나 게임은 다른 장면으로 진행하지 않는다. 그래서 사용되고 있는 것이 스크롤이다. 액션과 슈팅에서 캐릭터가 어느 방향으로 진행하고 있는 듯이 보이게 하기 위해 BG9(배경)를 진행방향과는 반대로 비켜놓는데 이것을 스크롤이라 부른다. 라스터 스크롤이란 화면전체는 아니고 주사선 1라인마다 비켜놓는 것을 말한다. 「드래곤퀘스트3」의 '여행의 사당'에 들어가면 화면이 구불구불 에펙트한다. 그것이 바로 라스터 스크롤이다. 이와 같이 옛날 비디오 게임은 거의 이 스프라이트와 라스터 스크롤의 조합으로 제작해 갔다. 이외에 유사어로서 폴리곤과 벡터스캔 등이라는 것이 있지만 이것에 대해서는 생략하기로 하겠다.

마지막으로 디지타이즈에 대해 설명한다. 이것은 일러스트와 사진 등의 아날로그 영상소재를 디지털로 변환하는 것이다. 대표적 예로서 「모탈컴배트」가 유명하다.

이 게임이 디지타이즈

「피트화이터」는 아케이드의 실사 채용 대전격투게임

## PS 소프트 메이커 의문 추궁

### SCE의 판매전략은 게임업계에 무엇을 초래하는가?

'PS 소프트가 가격 하락과 중고 판매되고 있는 것을 그다지 볼 수 없다' 그런 의문들이 게임챔프에 간혹 투고된다. 확실히 소프트는 싸게 살 수 있는 편이 좋으니까 가격 하락 판매가 거의 없는 것에 불만을 표시하는 사람이 많을 지도 모른다. 하지만 가격파괴와 중고의 존재는 소프트 메이커 등에 좋지 못한 영향을 주고 있다는 것을 알면 얼마나 놀랄까.

어쨌든 SCE는 PS시장에 있어서 종래의 게임 소프트 시장의 문제점을 근본적으로 개선할 의도일 것처럼 보인다. 지금까지 그런 점을 생각한 적이 없는 PS유저도 아마도 조금은 걱정이 됐을 것이다. 그래서 챔프 이번호에서는 그런 문제들을 일본의 제작사들에게 직접 물어 챔프독자들이 궁금해하던 것을 시원스레 알려드린다.

#### 1 가격 파괴는 무엇을 의미하는가?

모든 유저가 이용하고 있는 판매점은 도매점에 돈을 지불해 소프트를 들여놓고 그것을 판매하고 있다. 그리고 유저가 사는 액수와 도매점에 지불한 액의 차액이 판매점의 이익이 되는 것이다. 즉 가격을 내려 판매한다는 것은 그만큼 상점은 손해를 본다는 것이 된다. 하지만 다른 상점에서 싸게 팔리고 있는데 자신의 상점만 원래의 정가로 팔려고 하면 좀처럼 팔리지 않는다. 그래서 주위와 맞추어 울며 겨자먹기로 가격을 내리는 경우가 많다.

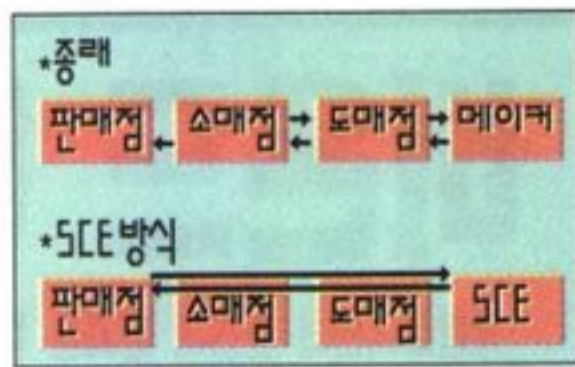
#### 2 중고시장의 문제

일반적으로 자동차 등의 「중고」라고 불리는 것은 「질은 떨어나지만 가격은 싸다」라는 구조로 성립되어 있다. 하지만 게임 소프트의 중고는 기본적인 성능으로 신품과 차이는 없는데 가격만은 싸게 되어 있다. 이것이 중고 게임소프트 최대의 특징으로 그것이 이용자가 많은 이유도 되어 있다. 그런데 중고가 팔리면 「그만큼 신품을 사는 사람이 줄고 있는」 것에 주목했으면 한다. 소프트 메이커의 업적은 신품이 팔린 수에만 급급한다. 즉 본래는 소프트를 즐긴 수만큼 이익을 얻어야 할 메이커에 중고 소프트는 손실을 준다고 할 수 있다.

#### PS의 판매 도식을 알고 싶다

**Q** 보통 게임시장은 메이커에서 얼마간의 도매상을 통해 판매점에 소프트가 건네지는 시스템으로 되어 있다. SCE의 회답에 의하면 PS의 경우 SCE에서 직접 판매점에 소프트를 입하시키는 판매도식이 중심으로 되어 있다고 한다. 또 다른 게임 시장에서는 최초의 소프트를 출하하는 시점에서 유저가 사주는 수를 예측해서 시장에 출하하도록 되어 있다. 그에 대해 PS소프트에서는 초기 출하 대수를 판매점이 정말로 필요로 하고 있는 수량으로 하여 매진이 될 것같으면 곧 재판을 걸도록 하고 있다고 한다.

*종래
판매점 ← 소매점 ⇄ 도매점 ⇄ 메이커

*SCE방식
판매점 ⇄ 소매점 도매점 SCE

#### Q SCE방식의 메리트는

그런 판매방침이 낳는 메리트는 복잡한 유통을 경우하는 것에서 드는 비용이 감소한 만큼 소프트의 정가실현이 가능해진다는 것이다. 또 종래의 소프트에서는 마스크 롬의 문제 등이 있고 게임 소프트의 재판은 상당히 시간이 걸린다. 그 점 PS에서는 재판요청 등의 연락이 직접 SCE에 미치기 때문에 신속한 대응을 실현하고 있다. 그리고 초기출하를 적당량으로 해 필요하게 되면 조금씩 재판을 하는 판매방법은 과잉 소프트의 유통을 막는데 일역을 다하고 있다. 이로 의해 쓸데 없는 재고가 남는 것과 의미 없이 가격파괴를 일으킨다는 문제가 해소될 것이다.

#### Q 참가 메이커의 정가설정에 관해 부탁을 하고 있는가

PS에서 정가가 5,800엔의 소프트가 두드러진다는 것을 어느정도 인식한 유저들이 많을 것이다. 이에 대해 질문한 결과 SCE 쪽에서 소프트 메이커 쪽에 정가를 낮게 설정하도록 부탁하고 있다고 한다. 다른 하드라도 특히 이유를 느낄 수 없는데 왠지 정가가 높게 설정되어 있는 소프트를 종종 발견할 수 있다. 그런 케이스를 없애기 위해 SCE는 노력을 계속하고 있으며 또한 이것은 유저에게 있어 반가운 처리임에 틀림이 없다.

# PS 라인업

## 비욘드 더 비욘드

Beyond the Beyond

정통파이면서 신선미 넘치는 환타지 RPG 「비욘드 더 비욘드」 아득한 저편으로」라는 의미를 지닌 이 타이틀. 현재 「아득한 카난으로」 라는 서브 타이틀로 결정되고 모험심은 자꾸 커져만 가는데…

신들의 마족과의 전설의 계약의 땅, 카난. 지금 그 땅에서 새로운 전설이 막을 연다.

| 장 르 | RPG |
| --- | --- |
| 제작사 | SCE |
| 발매일 | 95년 가을발매예정 |
| 가 격 | 미정 |

### 비욘드의 월드 타트라스

RPG의 세계관을 보다 깊게 하려면 월드맵을 보는 것이 가장 중요하다. 이 맵을 보면서 아득한 땅으로 모든 생각을 집중시키고 싶어진다.

풍부한 자연을 타고난 그린하임 대륙. 많은 산들로 분단된 극도로 황폐화된 데저트리아 대륙. 세계는 이 두개로 성립되어 있다. 어둠의 부분을 느끼게 하는 데저트리아. 산재한 성, 의미 있는 듯한 유적과 모아이. 그 어느것도 호기심을 유발시키고 있다.

### 여행의 땅 마리온국

이번의 여행은 마리온국에서 시작된다. 그린하임 대륙의 서쪽에 위치하는 녹음이 우거진 작은 나라이다. 주인공 판도 물론 이 마리온국에 존재한다. 수년전에 건국된 신흥국가 마리온. 언뜻보면 평화롭게 보이는 나라이지만 뭔가 남모르는 비밀이 있는 듯하다. 「신이 보호하는 나라」라고 불리고 있는 이 나라. 어디인지 모르게 스산한 분위기도 있다.

또한 데저트리아 대륙에 남은 반들국에서 미움받고 있는 점도 뭔가 불길한 인상을 준다. 사실 호전적인 그들은 지금까지 몇 차례에 걸쳐 마리온국을 지배하려고 공격을 펼치고 있다. 앞으로도 물론 마리온국을 손에 넣으려고 공격을 해올 것임에 틀림없다.

### 주인공 판과 그친구

이것이 이번의 주인공 판과 그 친구 사타이나. 베이비 드래곤을 친구로 가지고 판이 엿볼 수 없는 숨은 능력을 암시하고 있는 듯하다. 마리온국내 마리온 성 근처의 산간 마을에 조용히 살고 있는 판. 화려한 기사로 자라기 위해 전 기사장의 마을 영주의 손으로 자라난다. 건강하고 질 줄 모르는 고집센 소년이다.

## 던 전

던전의 구조를 복잡화하는 '높이'의 개념. 이 게임에서는 긴장감을 한층 고조시키는 미궁탐색을 즐길 수 있다고 한다. 발밑을 의지할 수 없는 얼음 던전과 끈적끈적한 지하수맥. 물론 이 외에도 여러가지 장치와 트랩이 많이 등장할 것이다. 퍼즐이라도 풀어 지혜를 쌓아두자.

그래픽의 입체감을 스토리면에서의 연출에 응용하고 있음에 틀림없다

필드와 던전에 장치된 수수께끼와 트랩

## 대박력 배틀에 주목하자

## 전 투

전투신은 역시 RPG인 만큼 화려하다. 아무리 재미있는 스토리가 준비되어 있어도 가장 길게 플레이하는 전투 신이 보잘 것 없으면 그 RPG는 그 수명을 다 못할 것이다. 물론 이 게임의 전투 신은 절대 플레이어를 실망시키지 않는 작품으로 완성되고 있다. 참신한 시스템과 그래픽이 압권인 하이퍼 비주얼 배틀에 주목할 만하다.

## RBS 리얼리티 배틀 스테이지 시스템

RBS=리얼리티 배틀 스테이지 시스템. 전투 시스템을 지칭한 이름이다. 어쨌든 복잡한 언어지만 이 화면 사진을 보면 첫눈에 알 수 있을 것이다. 실로 「전투 무대」에 아군의 파티와 적의 파티가 등장해 영화못지 않은 박력과 코믹한 배틀을 전개해 준다.

### 공격!

화면사진으로는 뒷모습이지만 정면에서 공격하는 시점도 물론 준비되어 있다

### 반격!!

적 캐릭터의 공격에서는 시점이 회전, 달려드는 적의 표정을 정확히 확인할 수 있다. 반격당해 괴로워하는 적 캐릭터의 포즈가 상당히 아파보인다

### 바법!!!

화염과 번개가 작열하는 마법의 시각효과. 시점도 회전해서 다채로운 각도에서 마법이 직격하고 있는 모습을 표현하고 있다

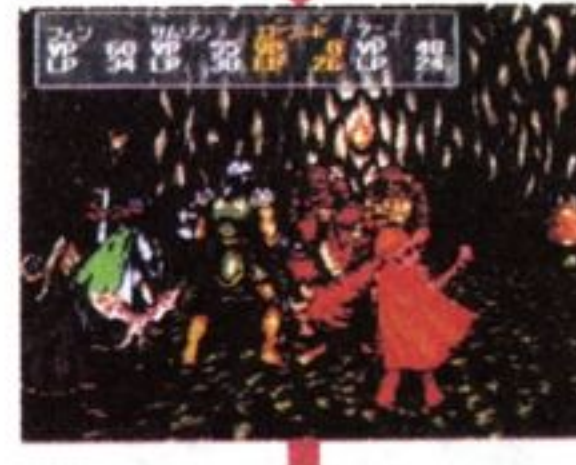
## 긴장감을 지속시키는 새로운 시스템

## VP, LP란 무엇인가?

VP가 0으로 되었을 때 이 수치를 일정량 줄임으로써 그로키 상태에서 부활할 수 있다

일반적인 HP시스템에는 레벨업에 의해서 HP의 최대치가 점점 올라감에 따라 캐릭터가 적에게 피해입기 어렵게 되고 최후에는 전투가 단순한 경험치 벌이인 「작업」으로 되어 버린다는 단점이 있다. 그에 비해 이 게임에 채용되고 있는 VP/LP시스템이란 전투의 매너리화를 해소하고 전투 신의 긴박감을 마지막까지 지속시켜 주는 패자부활의 개념을 도입한 획기적인 시스템이다.

우선 VP에 대해 설명하면 종래의 HP가 단순하게 체력을 나타내고 있는 것에 대해 이 게임의 데미지 패러미터인 VP는 캐릭터의 정신상태를 포함한 전체적인 컨디션을 나타내고 있다. 그리고 VP는 마법과 시스템으로 회복시킬 수 있지만 VP가 0으로 되고 그로키가 된 캐릭터는 LP를 사용하지 않으면 부활할 수 없다.

**VP:** 0으로 그로키 상태가 된 캐릭터를 부활시킬 수 있는 LP이지만 이것은 소비되버리면 회복을 위한 수단은 없다. 만약 LP가 0으로 되버리면 기절한 캐릭터는 더이상 전투중에는 부활할 수 없게 되어 버린다. 또 VP도 항상 필요최소한의 최대치밖에 받을 수 없도록 레벨 업 밸런스가 조정되어 있다. 이 두개의 값을 의식하면서 전투를 해야한다.

화면사진을 보고 조금 마음에 걸리는 것은 VP와 LP는 표시되고 있는데 왜 MP가 표시되어 있지 않느냐는 것이다. 이것은 도대체 무엇을 뜻하는가. 그 이유는 그저 단순하게 화면 디자인적인 문제인 듯하다. 마법 커멘드를 선택했을 때에는 정확히 LP 아래에 MP가 표시된다. 그런 사소한 화면 디자인의 변화도 차세대 RPG를 의식시켜 주는 좋은 연출이다.

## VP / LP의 비밀이란?

빙빙 회전하는 시점과 폴리곤 캐릭터의 리얼한 동작에 의해 전개되는 익사이팅적인 전투 신을 가능케한 RBS. VP/LP시스템도 놀랄만 하지만 우선 이 게임의 「새로움」을 강렬하게 어필하는 것은 RBS일 것이다.

# 킹스필드Ⅱ

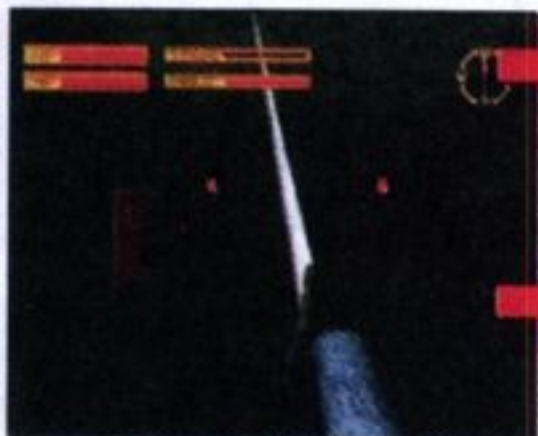
PS 최초의 본격 RPG 「킹스필드」의 속편이 등장했다. 1편을 해보고 2편을 학수고대하고 있던 팬도 많을 거라고 판단된다. 특히 전작을 뛰어넘는 화려한 그래픽은 물론 새로운 시도도 가득하다. 또 맵도 전작의 평면적 구조에서 입체적 구조의 맵으로 되어 있다.

| 장르 | 롤플레잉 |
|---|---|
| 제작사 | 프롬 소프트웨어 |
| 발매일 | 7월 21일 예정 |
| 가격 | 6,300엔 |

## 전작에서 파워 업한 오리지널 3D RPG

### 그래픽이 파워 업

**킹스필드**

사진을 보면 첫눈에 알 수 있다. 「Ⅱ」에서는 이 그래픽이 빙빙 돈다. 「Ⅰ」이 나온 것은 작년 12월인데 시기상으로 보면 진보가 상당히 빠른 편이다.

이것이 「Ⅰ」의 사진이다. 웬지 지금 보면 주인공의 손이 돌같이 보인다

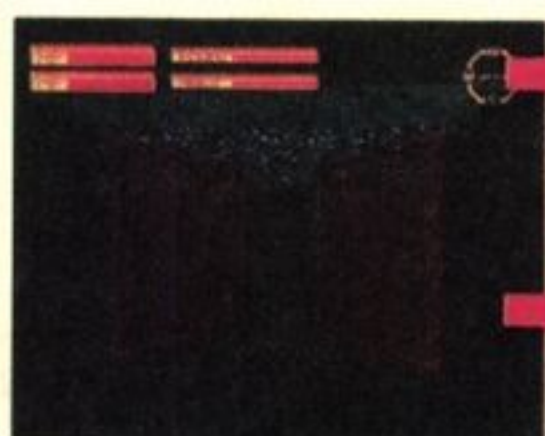
**킹스필드Ⅱ**

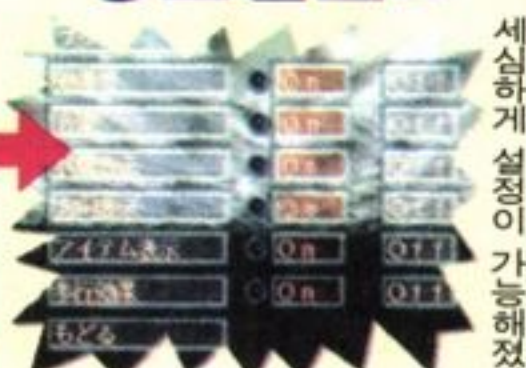
이 아름다운 돌계단을 보라

서세한 부분까지 아름답게 처리됐다

### 시스템은 보다 재미있게

**킹스필드**

시스템도 전작보다 한층 즐기기 쉽게 제작되었다. 진보효과를 OFF로 하면 「Ⅰ」에서 멀미를 느낀 사람이라도 안심하고 플레이할 수 있다.

「Ⅰ」은 HP, MP가 미터로 되어 있는데 정확한 수치를 알 수 없다

**킹스필드Ⅱ**

세심하게 설정이 가능해졌다

사진과 비교해보자

## Ⅱ의 스토리

이번작은 「Ⅰ」의 마지막에 잔이 문 라이트 소드의 힘을 빌려 국왕(실은 마물이였다)을 무찌르고 난 수년후의 설정이다.

국왕을 무찌르고 평화를 되찾은 잔은 그 공적을 계기로 국왕이 된다. 그리고 문 라이트 소드는 「성검」이 되고 평화의 상징이 된 것이다.

「Ⅱ」의 이야기는 이 성검이 도둑맞는 것에서부터 시작된다.

도대체 누가 훔쳐간 것일까? 정보를 모은 결과, 메라너트 섬에 있는 「교왕」을 칭하는 사나이가 성검에 대한 것을 찾고 있는 듯하다. 즉시 조사대를 조직해 섬으로 보냈는데 누구 한사람도 돌아 오지 않았다. 그런 와중에 잔의 친구 「아레프」가 조사를 하겠다고 나섰다. 아레프는 잔이 만류하는 것도 듣지 않고 섬으로 여행을 떠나게 되었다.

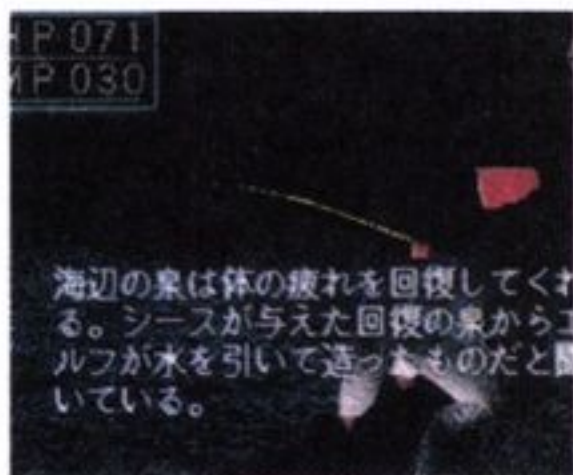
## 최초의 게임진행 해설

전작과 마찬가지로 「Ⅱ」에서는 자유도가 높은 반면 최초에 무엇을 해야 할 것인가를 알기 어렵다. 게임의 목적을 파악하기 위해서는 자신의 주위가 어떤 상황인가를 파악해야 하는데, 등장 캐릭터의 이야기를 잘 들어두자. 스토리적인 이야기와 아이템의 사용법 등을 가르쳐 준다. 그리고 던전을 탐색하는 것뿐이다.

던전 안에서는 몬스터가 많이 출현하고 이것을 무찌르면 돈과 경험치, 드물게 아이템을 입수할 수 있다.

강력한 적이 진로를 방해할 경우에는…

후퇴해서 약한 적을 무찌르고

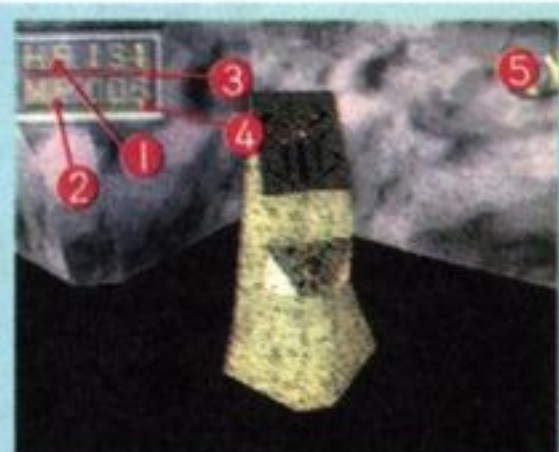
강하게 되면 대등하게 싸우게 된다

회복의 샘 사용법을 가르쳐 준다

보물상자 안의 아이템을 입수하자

## 메인화면과 스테이터스 화면 해설

게임화면에는 메인화면과 스테이터스 화면의 2종류가 있다. 보통 던전 탐색에서는 메인화면이 표시되고 아이템을 사용할 때 등은 스테이터스 화면으로 변환된다. 용도에 맞춰 사용하는 것이 중요하다.

### 메인화면

화면중앙에는 던전의 영상, 상부에는 HP, MP, 파워 게이지, 매직 게이지, 콤파스가 표시되고 있다. 스테이터스 판넬의 HP에는 특히 주의하자.

1. 히트 포인트의 수치. 이것이 0이 되면 캐릭터가 사망
2. 매직 포인트의 수치. 0이면 마법을 사용할 수 없는 상태가 된다
3. 무기를 사용하는 힘을 나타내고 가득 차면 위력 있는 공력이 가능
4. 이 게이지가 가득 차지 않으면 마법공격은 불가능하다
5. 진행하고 있는 각도와 상하의 시점 위치를 알 수 있다

### 스테이터스 화면

아이템을 사용하거나 무기와 마법의 장비를 정비하거나 하는 화면이다. 스테이터스의 확인도 이 화면으로 하므로 캐릭터가 레벨 업하면 바로 체크하자.

**버린다** 필요없는 아이템을 버린다

**시스템** 로드와 세이브를 한다

**옵션** 콤파스의 표시를 선택가능

**되돌아온다** 메인화면으로 되돌아온다

**아이템을 사용한다** 가지고 있는 아이템을 사용

**마법을 사용한다** 회복 방어계의 화면을 사용

**장비** 무기, 방구, 마법을 장비

**공격 방어** 공격, 방어력을 확인한다

## 스피디한 전투와 높은 전략성이 필요

검과 마법으로 싸우는 전투 시스템은 전작과 같지만 프로그램의 처리속도가 오른 만큼 전투는 보다 스피디하게 된다.

## 검으로 공격

적과의 전투에서 처음부터 사용할 수 있는 것이 검공격이다. 물론 장비하고 있는 무기에 의해 길이와 위력이 다르다. 처음으로 장비하고 있는 데거로는 적에게 밀접할 정도로 접근하지 않으면 이쪽의 공격은 먹히지 않는다. 물론 접근한다는 것은 적에게 공격을 받을 위험성이 따른다. 짧은 검정도는 장비해도 무방.

최초에 장비하고 있는 다가는 칼 끝이 짧으므로 접근하지 않으면 공격이 먹혀질 않는다

이 정도의 무기를 가지지 않으면 괴로움을 당한다

## 마법으로 공격

마법을 사용하려면 최초에 크리스탈이라는 아이템을 찾지 않으면 안된다. 이 아이템을 사용함에 따라 마법을 익히게 된다. 마법만 익혀서는 사용할 수 없으므로 반드시 장비하도록 하자.

우선은 크리스탈을 사용한다. 가지고만 있어서는 마법은 익힐 수 없다

이와같이 적과의 거리가 떨어져 있으면 검공격은 절대 먹히지 않는다

## 전투 요령

좌우병행이동을 사용하고 적의 옆이나 뒤쪽으로 돌아 공격하는 요령이다. 물론 파워 게이지가 가득 차 있는 상태로 공격하는 편이 적에게 큰 데미지를 줄 수 있다. 한번 공격하면 게이지는 0으로 되므로 간격을 잘 파악해서 게이지가 가득 차기까지를 기다리자.

전진, 후진과 좌우병행이동을 구사하자

등뒤로 돌아서 공격하면 데미지를 입지 않는다

# 환상수호전

**서서히 그 전모가 드러나는 코나미의 초대작 RPG 「환상수호전」. 챔프에서는 한번 새로운 전투 시스템과 다채로운 그래픽 등을 소개했는데 이번에는 장대한 스토리의 서장을 알 수 있게 되었다. 제국 오장군의 아들인 주인공이 운명의 해방전쟁에 몸을 던지게 되는 계기가 된 프레스토리. 한시라도 빨리 「환상수호전」의 세계에 들어가보자.**

| 장 르 | 롤플레잉 |
|---|---|
| 제작사 | 코나미 |
| 발매일 | 미정 |
| 가 격 | 미정 |

## 주목 새로운 시스템 소개

### 전모가 드러난 '본거지 시스템'

본거지란 주인공들의 거점이 되는 성이고 시나리오 도중에 등장한다. 이 성을 입수한 시점부터 자유롭게 멤버의 교체가 가능하게 된다. 파티는 6인 편성이므로 남은 캐릭터는 성에서 대기하게 되지만 남겨진 동료는 성을 확대해서 주인공을 도와준다.

다채로운 직업의 캐릭터를 동료로 만들게 됨에 따라 성의 기능도 늘어가고 본거지 전체의 규모도 크게 되어 간다. 그 편리한 기능을 표로 작성해보았다. 이것만 충실하게 하면 두말할 필요없다. 이외에도 아직 숨겨진 기능이 있을지도 모른다.

여기는 본거지의 내부. 화면 좌측 위에 보이는 것은 귀환실이다. 귀환마법의 수완가를 동료로 하면 사용할 수 있게 되는 편리한 기능

화면 좌측의 방에 있는 것이 문장사로 우측의 방이 도구실. 동료가 늘어감에 따라 이런 방이 몇개나 생기게 된다

### 성의 편리한 기능 일람

| 기능 | 설명 |
|---|---|
| 방구점 | 방구상을 동료로 하면 개점하고 성내에서 방어구를 매매할 수 있다 |
| 도구점 | 도구상을 동료로 하면 개점하고 성내에서 도구를 매매할 수 있다 |
| 감정점 | 감정사를 동료로 하면 아이템의 감정을 해준다 |
| 대장간 | 무기를 단련하고 문장 조각을 붙이거나 할 수 있다 |
| 문장사 | 문장의 교체를 할 수 있게 된다 |
| 숙소 | 성내에서 체력의 회복을 할 수 있게 된다 |
| 창고 | 다 소지할 수 없는 아이템을 맡겨둔다 |
| 무술지도 | 지도를 받는 사이 파티의 취득 경험치의 반을 얻을 수 있다 |
| 텔레포트 | 이동마법에 의해 한번 간 마을과 성에 텔레포트할 수 있다 |
| 귀환실 | 필드 맵상에서 본거지로 한순간에 돌아올 수 있다 |
| 엘리베이터 | 엘리베이터로 각층을 편하게 이동할 수 있다 |
| 약속의 석판 | 동료로 된 캐릭터의 일람을 볼 수 있다 |
| 지도 | 지도전문인을 동료로 하면 전체 맵을 볼 수 있다 |
| 성의 이름 | 문지기에게 말을 걸게 되면 성의 이름을 변경할 수 있다 |
| 음유시인 | 음유시인을 동료로 함에 따라 사운드 테스트를 할 수 있다 |
| 목욕탕 | 본거지가 크게 됨에 다라 점점 화려하게 되어 간다 |

## 전투 이벤트를 추적

최대 108인의 동료들이 본실력을 발휘하는 특수한 이벤트로 시나리오를 진행하는데 중요한 포인트가 되는 것이 「전쟁 이벤트」이다. 이번에는 이 「전투 이벤트」의 흐름을 간단히 해설하도록 한다.

여기에서의 전투는 카드게임과 같이 행해지고 플레이어는 공격하는 캐릭터를 선택한다. 각 캐릭터는 공격방법(돌격, 궁술, 마법, 특수)이 결정되어 있고 공격의 상관과 능력치에 의해 데미지가 결정된다. 예를들어 돌격은 활에는 강하고 마법에는 약한 것과 같이 이루어져 있다. 그리고 어느쪽의 병력이 제로가 되기까지 계속된다.

**전투 이벤트에 있어서 공격 상관표**

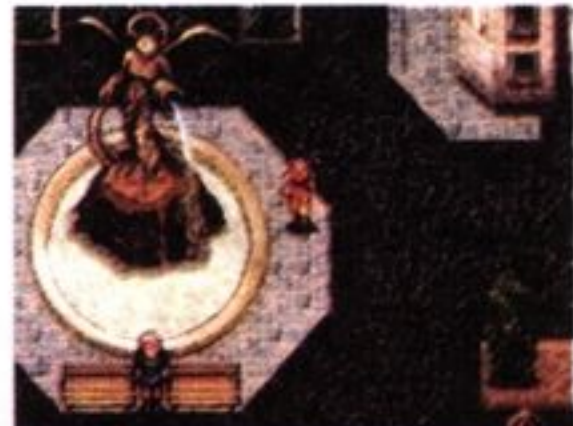
공격 → 궁술 → 마법 → 공격

공격방법의 다음은 그 공격을 하는 멤버의 선택이다. 각 캐릭터는 한번밖에 공격할 수 없으므로 어느정도 동료를 모으는가가 중요한 포인트가 된다

힘을 합쳐 이겨나가자

## 드디어 판명된 이야기의 도입부 철저분석

### 석양을 맞이하는 적월제국

300년의 역사를 자랑하는 적월제국. 이 제국에 군림하는 황제 발바로사는 이전 혼란으로 가득찬 제국을 보란듯이 재생시킨 선정의 군주였다. 그러나 시간은 흐르고 제국은 다시 환란의 시기를 맞이하게 된다. 궁정에는 사욕을 채우는 궁사가 늘고 나라 안에는 산적과 호적 등 제국에 반기를 드는 세력이 늘기 시작했다. 그중에서도 큰 세력을 자랑하는 것이 오딧사 실바 바그가 이끄는 해방군이다. 제국도 최근에 겨우 해방군 진압에 어렵게 착수하기 시작하였다.

제국의 지하마을에는 황제의 죽은 처의 동상이… 무엇보다도 사랑하는 처를 잃은 황제는 의문의 마술사 윈디에게 처의 모습을 요구하게 된다

된다. 그러나 그 위기를 벗어난 것은 테드가 가지고 있는 신비한 힘이였다. 테드 덕에 무사히 임무를 마친 주인공들은 무사 환도할 수 있게 되었다. 그러나 그날 밤 테드의 신변에 엄청난 사건이 일어나는데…

로랜드의 마을.

산적퇴치를 위해 출발. 록랜드 마을의 세금을 빼앗은 산적을 퇴치하기 위해 청풍산으로 향하게 되는 주인공들

주인공의 상관은 고집불통 크레이즈

어찌된 거야, 테드!!
크레이즈 부하로 가게된 테드가 중상을 입고 저택으로 옮겨졌다

### 주인공앞에 가로놓여진 운명

제국 도시 동쪽에 위치하는 록랜드 마을은 아직 금년의 세금을 납부하지 않았다. 그 이유를 들으려 레이즈의 명령을 받은 주인공들은 동쪽으로 길을 떠난다.

마을 군정관에서 청풍산에 사는 산적들 때문에 세금이 납부되지 않았다는 정보를 입수한 주인공들은 산적 퇴치를 위해 청풍산 정상을 향해 여행하게 되었다. 그런데 그 도중에 펀치에 몰리게

주인공은 제국 오장군의 필두인 테오 마크들을 따라 황제 발바로사에게 알현을 하게 된다. 그 자리에서 황제에게 아버지 테오 마크들을 대신해서 제국군에서 일할 수 있도록 권유받은 주인공.

알현을 마친 주인공과 그의 아버지는 집으로 돌아와 동행한 그레미오, 주인공의 친구 테드들과 만찬의 한 때를 보낸다.

다음날 주인공은 제국군의 일원으로서 일하기 위해 근위대 대장 크레이즈가 있는 곳으로 서둘렀다.

## 새로운 캐릭터 속속 등장

### 사이드 스토리의 주역들

「환상수호전」에서는 메인 스토리 외에 도중에 동료로 참가하는 캐림터들을 둘러싼 다양한 사이드 스토리가 준비되어 있다. 이번은 그런 사이드 스토리의 주역들을 소개한다

**크린**
세상의 사람들을 모두 우둔하다고 생각하는 좀도둑. 큰돈을 벌기 위해 해방군에 참가한다

**레팡트**
코우안 마을의 부호. 문무양도에 뛰어난 인망이 두터운 사나이. 해방군에 참가를 시도하지만…

**킬키스**
인간들과의 공존을 바라는 엘프의 청년. 그러나 엘프 사회에서 그 이상은 받아들여지지 않고 있다

**실비나**
엘프의 소녀. 킬키스의 이상을 이해하고 있지 않지만 소박한 애정에서 그의 진실을 믿고 있다

**크로미미**
정의감이 강한 코볼트의 젊은이. 제국군에 점령당한 마을의 동료을 구하기 위해 혼자 나섰다

**아이린**
레팡트의 처. 겉은 화려하고 약해보이지만 심지가 강한 여성. 마법사로서의 소질을 가지고 있다

# 제로 디바이드

■제작사: 줌 ■발매일: 8월25일 ■가격: 5,800엔

## 완전 재현 가능한 최상 배틀

## 제로 ZERO

타격계가 메인이다. 파워, 스피드, 기술의 밸런스가 좋고 조종하기 쉽다. 특수기의 커맨드도 비교적 간단하고 기술을 낸 후의 틈도 적다.

### 콤비네이션

A Ⓟ·Ⓟ·Ⓟ·→+Ⓟ 4연속 펀치 컴보

B Ⓟ·Ⓟ·↓+Ⓟ·→+Ⓟ 2발 명중 후, 어퍼컷을 날리는 컴보

### 던지기

Ⓖ+Ⓟ 상대를 걸어 던지는 기술

### 추격타

⇧+Ⓟ 쓰러진 적에게 보디 프레스!

↓+Ⓚ 접근하여 상대를 밟는다

### 기 타

→·→·Ⓟ 팔꿈치로 상대를 가격한다

↓·→·Ⓟ 상대의 옆으로 돌아서 공격하는 기술

←·→·Ⓚ 기술입력의 시간이 걸리지만 리치는 길다

격투중에 들어가는 페인팅 기술

## 타우 TAU

Poison

4개의 다리와 2개의 팔, 1개의 머리를 가졌다. 그것을 풀로 사용한 공격을 구사한다. 그렇지만 기술의 틈이 많아 상대가 방어하면 당하기 쉽다.

### 콤비네이션

A Ⓟ·Ⓟ·→+Ⓟ·→+Ⓟ 이 기술이 전부 명중하면 상대는 쓰러진다

B Ⓚ·←+Ⓚ·↓+Ⓟ·Ⓟ 꼬리 공격후, 꼬리와 펀치의 직계 기술

### 던지기

Ⓖ+Ⓟ 상대에게 달려들어 상대를 날려버린다

### 추격타

⇧+Ⓟ 점프도 회전하여 쓰러진 상대를 공격

↓+Ⓚ 앞발로 적을 찌른다

### 기 타

→·→·Ⓟ 기습적인 기술. 동체를 일으켜 적을 발로 공격한다

→·↓·←·Ⓚ 유일하게 빨리 사용할 수 있는 다운기술

←·↘·Ⓚ 앞으로 회전하며 적을 공격한다

→·→·Ⓚ 동체를 일으켜 뒷 발로 공격하는 기술

발매일이 다가온 버철메카닉 폴리곤 격투 게임 「제로 디바이드」. 메카물이라고 해서 조금은 가까이 와닿지 않는 독자도 있을지 모르지만 격투로서도 수준 이상의 레벨을 가지고 있고 충분히 즐길 수 있는 게임이다.

## WILD3 와일드 3

무기를 사용한 다이나믹한 기술이 많고 보기보다도 움직임이 뛰어난 캐릭터. 그러나 커맨드는 모두 간단하여 초보자가 선택하기 편하다. 그러나 타우와 같이 기술의 틈이 많다.

### 던지기

Ⓖ+Ⓟ 상대를 잡고 머리에 총을 쏜다

Ⓖ+Ⓚ 한손으로 상대를 잡고 총으로 쏜다

### 추격타

⇧+Ⓟ 상공에서 히프 프레스!

↓+Ⓚ 다운된 상대를 총으로 쏜다

### 콤비네이션

A Ⓟ·Ⓟ·Ⓚ·Ⓚ 나이프로 2번 공격후, 니킥으로 상대를 날려 버린다

B →+Ⓟ·Ⓟ·Ⓟ 나이프로 2번 공격후, 총으로 상대를 공격한다

### 기 타

↓·→·Ⓟ 총을 이용한 상단 공격

↘·Ⓟ 나이프 액션을 보여주며 적을 가른다

←·↓·Ⓟ 이것은 총을 이용한 하단 공격

←·→·Ⓟ 총을 이용해 상대를 가격한다. 강력한 기술

↓·→·Ⓚ 원거리에서 공격해 오는 드롭킥

## 이오 IO

8캐릭터중 최고의 스피드를 자랑한다. 기술이 구사되는 것도 빠르고 틈이 적으므로 히트 & 어웨이 전법을 할 수 있는 캐릭터. 하지만 파워가 없는 약체.

### 던지기

Ⓖ+Ⓟ

Ⓖ+Ⓚ

### 추격타

⇧+Ⓟ

↓+Ⓟ

### 콤비네이션

A →·→·Ⓟ·Ⓟ·Ⓚ 2번 가격후 오른손으로 다리를 거는 3연타 기술

B ↘+Ⓚ·Ⓚ 왼쪽다리로 2번 가격하는 기술. 성공하면 상대는 다운된다

### 기 타

→·→·Ⓚ 섬머솔터후 연결하여 사용이 가능한 만능킥

→·→·Ⓟ 전방으로 대쉬하여 상대를 가격한다

←·Ⓚ

↑·Ⓖ 점프하여 상대의 등뒤로 날아가는 기술

# 이오스 EOS 柔 イオス

유도계의 기술을 사용하고 대부분의 기술에 틈이 없다. 일격필살의 공격이 많고 파워도 있지만 스피드가 느리고 기술의 리치가 짧다. 접근전 전용의 캐릭터.

## 콤비네이션

A →·Ⓟ·↓+Ⓟ 이오스의 컴보는 위력은 있지만 히트수는 적다. 이것은 2연타

B ←·Ⓟ·→·Ⓟ 첫발의 손공격후 반대쪽에서 타격을 입힌다. 다운기술

## 던지기

Ⓖ+Ⓟ

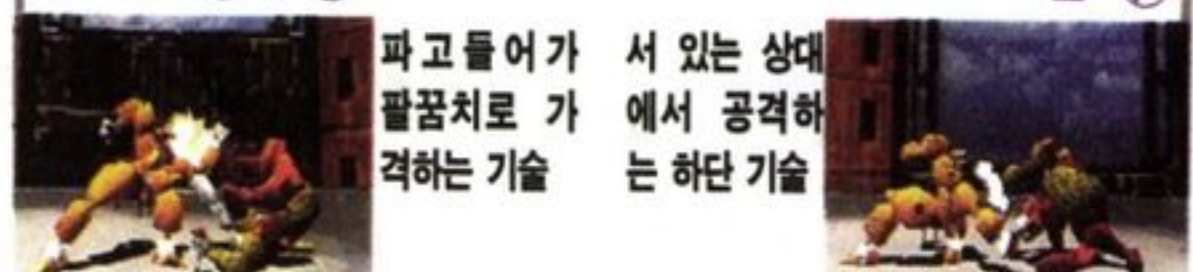
Ⓖ+Ⓚ

## 추격타

⇧+Ⓟ

↓+Ⓟ

## 기 타

→·→·Ⓟ+Ⓚ 파고들어가 팔꿈치로 가격하는 기술

↘·Ⓟ 서 있는 상대에서 공격하는 하단 기술

↓·→·Ⓚ 안쪽에서 공격하는 돌려차기

←·Ⓖ+Ⓟ 상대의 발어를 풀어 버리는 무너뜨리기 기술

# 시그너스 CYGNUS

이오와 마찬가지로 스피드 중심의 캐릭터. 검을 거꾸로 들고 리치도 비교적 괜찮은 편이다. 이오스와 같이 일본풍의 캐릭터.

## 콤비네이션

A →·→·Ⓟ·Ⓟ·Ⓟ 시그너스의 컴보는 그수가 적지만 화려하다

B ↘·Ⓚ·Ⓚ 파고 들어가 다리로 연속공격하는 기술

## 던지기

Ⓖ+Ⓟ

검 공격후 셔먼스플렉스

## 추격타

↑+Ⓟ 다운된 상대를 검으로 공격한다

↓+Ⓟ 다운된 상대에게 검을 휘두른다

## 기 타

⇧·Ⓟ 약 점프 후 칼로 상대를 내려찍는 기술

↗+Ⓖ 이오와 마찬가지로 상대의 등뒤로 들어가는 기술

←·←·Ⓚ 재빠르게 굴러서 상대를 공격한다

↓·↘·Ⓖ+Ⓟ 상·하단의 방어를 풀어 버린다

## DRACO 드라코

파워 중시, 몬스터 타입의 캐릭터. 기술은 그 어느쪽도 강력하지만 틈이 많고 콤보 이외 연결기술은 적다. 하지만 스피드 자체는 비교적 빠르다.

### 던지기

G+P

상대의 몸을 들어서 공중으로 날려 버린다

### 추격타

↓+K KKK

꼬리를 연속으로 휘두른다

↓+P+K

꼬리에 의한 강력한 1발

### 콤비네이션

A P·→+P·P·P·→+P 3발까지는 적중되지만 마지막이 방어당하기 쉽다

B →·→·K·K 꼬리를 이용한 스피디한 2단 컴보

### 기 타

→·→·P 상단공격. 한번 맞으면 연속으로 데미지를 입는다

↑+P 불을 이용한 대공기. 입력이 느린것이 단점

←·↘+P 하단 불공격. 확산되기 때문에 도망치기 힘들다

↑+K 점프 후에 꼬리로 적을 공격한다

## NEREID 너레이드

타우와 마찬가지로 비인간 타입의 캐릭터. 동체흉부에 드릴, 등에 2개의 서브 암이 있다. 등을 향한 채로 공격하는 등의 의표를 찌르기 쉬운 캐릭터.

### 던지기

G+P

상대의 가슴을 드릴로 찌른 후 던진다

### 추격타

⇑+P 상공에서 다이빙 어택

↓+P 다운된 상대에게 서브암을 날린다

### 콤비네이션

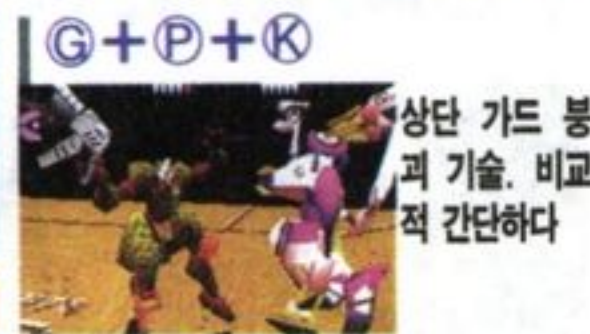
A P·P·→+P·←+P 통상보다 빠른 4연속 펀치 컴보

B ←+K·→+K·P·P 통상보다 빠른 4연속 펀치 컴보 움직임이 크다

### 기 타

→·→·P 드릴을 이용하여 적을 꽤뚫어 버린다

↘·P 꽤 먼거리에서 들어가는 하단 펀치기술

←·K 발차기 후에 뒤로 돌아 서는 이상한 기술

G+P+K 상단 가드 붕괴 기술. 비교적 간단하다

# 필로소마

**SF무비와 슈팅이 융합한 「필로소마」. 아름다운 무비신이 게임과 교차하며 플레이어를 「필로소마」의 세계로 인도해 간다.**

| 장 르 | 슈팅 |
|---|---|
| 제작사 | SCE |
| 발매일 | 7월 28일 |
| 가 격 | 5,800엔 |

## 참신한 시점으로 다가오는 차세대 슈팅게임

### 4시점 변환

아름다운 무비신과 다양한 시점으로 전개하는 슈팅이 융합된 이 게임은 실로 PS에 어울리는 소프트이다. 특히 게임이 진행되고 스토리의 설정이 변하면 종스크롤에서 횡스크롤로, 2D에서 3D로 시점이 변환한다. 시점은 자유선택이 아니라 스테이지마다 결정되어 있는데, 본래 각기 다른 게임으로 나뉘어져 있어야 할 4개의 시점이 계속해서 눈앞에 등장하는 것은 상당히 충격적이다. 각각의 시점에 의해 각각의 게임성이 존재하므로 하나의 슈팅게임으로서는 대단히 충실한 만족감을 느낄 수 있을 것이다.

오프닝의 한 장면 그 영상 센스와 CG의 완성도는 SF영화에 견줄 만하다

**슈팅스테이지1 TOP VIEW**

위에서 내려다 본 듯한 시점으로 진행하는 정통적인 종스크롤. 위를 향해 진행해가는 소위 「라이덴」타입. 적기는 화면 위뿐만 아니라 아래와 옆, 3D표현을 사용해 상공과 저공으로도 접근해 온다.

**슈팅스테이지2 SIDE VIEW**

플레이어기가 화면 오른쪽을 향해 날라가는 시점이 이 사이드뷰이다. 이곳도 역시 3D의 기법을 사용해 안쪽과 바깥쪽에서도 적기가 날아오는 듯한 연출이 시도됐다. 스피드감은 종스크롤 때보다도 높다.

**슈팅스테이지3 3D VIEW**

아득한 전방의 물체는 작고 플레이어기에 가까운 물체는 크게 보이는 3D화면. 이외의 2D스테이지에 비해 적기와 자기의 위치 파악이 어렵다. 또 플레이어기의 후방을 보면서 되돌아 오는 듯이 진행하는 역스크롤 연출도 있다.

**슈팅스테이지4 PERSPECTIVE VIEW**

경사방향에서 내려다 보는 느낌을 받는 이 시점은 「퍼스펙티브뷰」라고 불리는 3D표현의 일종. '안쪽'과 '바깥쪽'의 위치 관계가 입체적으로 표현된다. 단, 이동은 전후와 안 바깥쪽의 2축이므로 이 게임에서의 실제 플레이필드는 2차원이다.

오프닝 신에서 게임 스타트

2D 종스크롤에서 3D로

← 게임 · 무비 →

3D 슈팅에서 다시 무비로

# 젝 시 드

**반다이가 제안한 새로운 게임 스타일. 그것을 실현시키는 것이 이 「젝시드」이다. 3D입체 모델을 플레이 스테이션에 접속해서 화면 안에서 그 로보트를 싸우게 하는 게임이다. 지난호에 이어 이번호에서는 긴급입수한 사진을 보고 내용을 고찰해 보자.**

| 장 르 | 대전액션 |
|---|---|
| 제작사 | 반다이 |
| 발매일 | 미정 |
| 가 격 | 미정 |

## 3D 입체 모델을 사용한 폴리곤 배틀

거대 운석군의 낙하로 파멸하기 시작한 인류가 그 운석에 포함되어 있는 자성고분자체 「프라즈마 트라이트」를 채굴하기 위해 남겨진 기술을 집결시켜 개발한 것이 「젝시드」라 불리는 작업용 기계이다. 이 시대 지구의 현재 국가체제는 거의 붕괴하고 각 지역의 사람들은 이전 중세와 같은 지역연합국가를 형성하고 그곳에서 독자의 문화가 형성되어 가고 있었다. 그리고 프라즈마 트라이트의 유용성이 주목되자 보다 대량의 프라즈마 트라이트를 찾아 각지에서 분쟁이 발발했다.

처음은 채굴작업기계였던 젝시드도 전화의 확대와 동시에 병기로서 개조되어 전선에 투입되었다… 라는 것이 이 게임의 백스토리이다. 그 전선에서의 1대 1의 로보트의 전투가 이 게임인 것이다.

## 모델을 PS에 접속

3D 입체 모델을 플레이 스테이션에 연결해 그 입체 모델 안에 들어가 있는 데이터가 화면 안의 로보트에 연결된다. 이러한 게임 안에 배틀을 개시하는 것이다.

팔과 다리 등의 파트는 교환 가능하다

## 3D 지오라마로 게임의 이미지 고찰

여기에서 소개하고 있는 것은 게임에서 등장할 3D 모델에 의한 이미지 디오라마이다. 이것을 보고 실제로 전투가 어떻게 되는가를 예상해 보자. 여러분은 이 4체 중에 어느 젝시드가 가장 마음에 드는지, 싸우고 있는 모습을 이미지하면서 다음 정보를 기다리도록 하자.



게임의 이미지 화면이다. 유저와 합체한 로보트가 화면 안에서 서로 싸운다. 이기면 능력이 업한다

다리부분이 호버형인 젝시드와 고기능 타입의 젝시드의 싸움. 여기는 사막과 같지만 게임에서는 지형적인 유리불리 등이 있을 것같다

삼림지대에서의 싸움. 좌측은 파워 타입, 우측은 기습형 젝시드

게임에 들어갈 예정의 데모 비주얼. 특수한 광물 프라즈마 트라이트를 둘러싼 격투가 벌어진다

정비중의 젝시드. 이 젝시드는 고저차가 있는 장소에서 성능을 발휘하는 타입인 듯하다. 이외에 여러 종류의 젝시드가 있다

기습 타입의 젝시드가 호버타입의 젝시드를 습격한다. 이런 장면이 실제 게임장면으로 될지도 모른다

지금 여기에 3X3아이즈의 새로운 역사가 그려진다!

# 3×3 EYES

## 흡정공주

인간이 되기 위해 여행을 하는 야크모와 파이의 대모험. 초인기작 3X3아이즈의 캐릭터들이 오리지널 스토리로 펼쳐보이는 또하나의 3X3 아이즈가 플레이스테이션으로 발매되었다. 이번호에는 지난호에 이어 전투 시스템과 새롭게 밝혀진 신요소에 대해서 소개하겠다.

| 장 르 | 어드벤처 |
|---|---|
| 제작사 | 엑싱 엔터테인먼트 |
| 발매일 | 7월 28일 |
| 가 격 | 7,300엔 |

PS용의 애니메이션은 화면의 크기와 움직임의 부드러움에서 과거에 볼 수 없던 완성도를 자랑하고 있다

### PS의 동화능력을 활용한 3×3아이즈의 풀화면 애니메이션

폴리곤과 비교되는 PS의 능력은 강력한 동화재생 능력을 꼽을 수 있다. 3X3아이즈에는 오프닝과 전투 등 게임전편에 걸쳐 애니메이션이 사용되고 있다. 풀 사이즈의 화면이 초간 30 프레임으로 섬세하게 움직이고 있는 것은 가히 TV애니메이션에 필적한다. 이제까지 게임의 상식을 뛰어넘는 경이의 영상이 전개된다.

OVA이상의 박력이 즐거운 슈퍼 애니메이션! 야크모가 사용하는 수마술의 하나 '광아(코안아)'. 전투시에는 매번 이런 박력의 애니메이션이 전개된다

야크모가 공격에 사용하는 또하나의 수마술 '토조(토우차오)'

파이나 한 등의 다른 캐릭터가 공격할 때도 물론 애니메이션으로 표현된다

## 30프레임의 박력 애니메이션

아래의 연속사진으로 야크모의 전투신을 살펴보면 그 움직임이 어느정도 섬세하게 재현되고 있는지를 알 수 있을 것이다. 특히 주목의 대상인 수마술을 퍼스컴의 CG기술을 이용하여 리얼하게 재현하고 있다.

또한 야크모가 괴물과 싸운 후에 이마의 '우'자가 검게 변해버리는 오프닝에도 이러한 신이 있다. 다수의 복선이 되는 도입부로 본편의 앞부분에 존재한 다. 종래의 어드벤처 게임에서는 메시지와 정지화상으로 표현하고 있었지만 '3X3 아이즈'는 풀 애니메이션으로 표현된다. 그렇기 때문에 TV애니메이션을 보는 감각으로 게임에 빠져들 수가 있다. 그리고 중요한 신에는 반드시 애니메이션이 도입되어 보다 스토리를 흥미롭게 해준다.

정지화상에서도 퍼스컴의 에펙트 처리를 나누어 사용하고 있기 때문에 아름다운 비주얼을 즐길 수가 있다.

만리장성에서 요마가 사람들을 습격해오는 것을 파이와 야크모가 저지하기 위해서 등장하는 신으로 시작된다

요마 란 페이와의 결투. 이 요마는 여러차례 야크모 일행을 습격해 온다

소매속에 감춘 많은 촉수가 야크모를 향해서 늘어나고 야크모를 조여온다

반격을 준비하는 야크모

'나와라 광아!'라는 말과 함께

손에서 빛의 파동이 발하고…

촉수에서 도망침과 동시에 반격을 하게 된다

## RPG요소를 포함한 시스템

사천성 스토리에서는 RPG적 요소를 포함한 시스템이 다수 등장한다. 우선 마을 안에서 이동은 전부 맵상에서 행해진다. 이것은 가고 싶은 곳으로 커서를 맞추기만 하면 이동이 가능한 시스템. 처음부터 갈 수 있는 곳이 제한되어 있지 않기 때문에 잘 생각해서 이동하지 않으면 사건의 비밀을 풀 수가 없다.

그리고 야크모와 요마와의 전투신은 RPG풍 커멘드 선택 형식으로 행해진다. 펀치 등의 통상공격과 토조 등의 수마술이 선택 가능하며 애니메이션으로 표현된다.

비밀이 풀리는 요소가 강한 사천성 스토리는 반드시 먼저 플레이 해보고 싶다

이 동

이동은 가고싶은 장소에 커서를 맞추면 그 장소의 입구까지 이동이 가능하다

전 투

도망가다, 싸우다, 지키다의 커멘드가 표시되므로 선택해 나가자

통상공격인 펀치. 적에게 입히는 데미지가 적다

통상공격

펀치만으로 싸우면 고전을 면치 못할지도

수마술의 광아. 빛의 파동이 손바닥에서 방출된다

광야

수마술의 애니메이션은 굉장히 화려하다

## CD ROM 2장으로 구성된 볼륨있는 스토리

이번의 흡정공주는 오리지널 스토리로 CD ROM 2장으로 발매됐다. 대본이 전화번호부책 두께이며 성우진의 레코딩이 5일이나 걸렸다는 점만을 보아도 어느정도의 내용과 치밀한 스토리가 펼쳐질 것인지 대충 예감할 수 있다.

물론 스토리를 진행시키면서 알게 되는 중요한 장면들도 모두 성우들의 목소리를 통해서 감정자체를 즐길 수도 있다.

# 후지마루 지옥변

**때는 전국, 파란만장한 시대를 무대로 전국제패를 노리는 「하구레 수파」라 불리는 닌자 집단을 그린 시뮬레이션 게임. 하구레 수파의 기지 「숨은 마을」에서는 육성 시뮬레이션이 행해지고 캐릭터에 무술을 습득시키거나 능력치를 올리거나 할 수 있다. 전투에 참가하지 않는 캐릭터도 숨은 마을의 발전에 공헌시켜 활용할 수 있는 시스템이 독특하다.**

| 장 르 | 롤플레잉 |
|---|---|
| 제작사 | BCE |
| 발매일 | 9월 예정 |
| 가 격 | 5,800엔 |

## 전란의 시대에서 활약한다!

「후지마루지옥변」은 사이버적인 분위기가 가득 넘치는 전국 시뮬레이션 RPG로 게임의 주인공, 동료, 적도 모두 닌자군단으로 이루어졌다. 닌자만이 가능한 온갖 기술과 전투 방법이 실사도입한 맵과 폴리곤 캐릭터로 표현되었다. 특히 숨겨진 마을에서의 수행 신에서는 실로 리얼하며 개성적인 그래픽을 볼 수 있다.

이번호에서는 최신의 필드 맵에서의 전투화면과 숨은 마을에서의 멤버 육성부분의 수행에 포인트를 두고 소개해 가겠다.

적 1마리에 대한 공격은 이와같은 전투화면으로 전환되고 1대 1의 전투가 펼쳐진다

적 닌자 군단에 습격당하고 있는 것을 구하고 있는 방식

## 필드 맵상에서의 전투도!

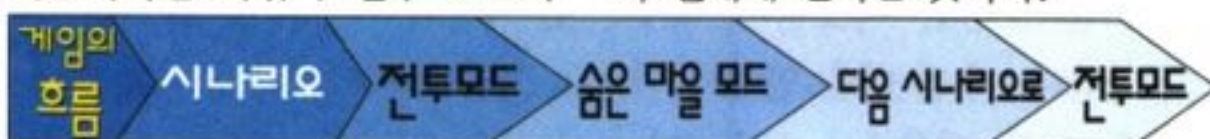
이번 입수한 화면사진으로 알 수 있는 것은 「전투는 단순한 전투 화면만이 아니다」라는 것이다. 적과 맞부딪힐 경우는 위에서 소개한 사진과 같은 화면으로 된다. 그러나 복수의 적에 효과가 미치도록 하는 공격은 필드 맵 상에서 그대로 전투가 행해진다. 즉 화면전환이 없다는 것. 더우기 이와같은 전투효과는 수백 패턴이나 준비되어 있다는 것이다.

캐릭터에 의해 이동범위가 결정되어 있다. 특성을 살려 진행하자

맵 전체를 보고 적 닌자 군단의 위치를 확인할 수 있다

## 신감각의 게임 시스템

이 게임의 시스템은 필드 상에서 유니트를 이동시켜 싸우는 시뮬레이션 타입의 전투 모드와 각 캐릭터를 성장시켜서 숨은 마을 모드를 중심으로 시나리오가 전개해 간다는 것이다.

게임의 흐름: 시나리오 → 전투모드 → 숨은 마을 모드 → 다음 시나리오로 → 전투모드

### 전투모드

전투 모드는 턴제의 시뮬레이션 타입 시스템이다. 기본적으로 하나의 시나리오에 하나의 맵이 준비되어 있다

### 숨은 마을 모드

특징적인 것이 이 숨은 마을 모드이다. 캐릭터마다 훈련 등의 메뉴를 지정하고 실행시킨다. 이것으로 전투강화를 꾀한다

### 화려한 화면효과!

특정의 도구를 사용하면 전체적으로 데미지를 줄 수 있다. 열화지주포로 적 닌자 군단을 일망타진하자

복수의 적에게 공격할 수 있는 기술은 효과적이다

NEXT 32X • SUPER 32X

# 32X 라인업

## 버철화이터 32X

**93년 게임센터 최대의 이슈였던 버철 화이터가 32X로 등장할 날이 멀지 않았다. 정확한 발매일은 아직 미정이지만 8인의 캐릭터가 모두 완성되었고 이식의 메인이라 할 수 있는 오리지널 요소까지 추가되어 있다. 32X가 보여줄 최고의 기대이자 최고의 파워인 버철 화이터 32X의 제작 상황을 추적해보자.**

| 장 르 | 대전액션 |
|---|---|
| 제작사 | 세가 |
| 발매일 | 미정 |
| 가 격 | 미정 |

### 32X에서 가능한 단계

7월호 차세대 특보에서 소개되었던 32X용의 버철 화이터가 점점 그 모습을 드러내고 있다. 현재로써는 완성판이 아니기 때문에 어떠한 화면을 우리에게 보여줄 것인지는 정확히 알 수 없지만 지금까지 공개된 사진을 보자면 새턴용보다 깔끔한 그래픽에 더욱 큰 캐릭터를 표현하고 있다는 것을 알 수 있다. 더욱 놀라웠던 사실은 토너먼트 모드라는 새로운 오리지널 요소가 추가되어 기본적인 시스템으로는 새턴용을 초월하고 있다는 점이다.

리플레이도 물론 들어 있으며 1, 2P가 서로 다른 복장을 하고 있는 점 또한 업소용과 동일하다. 1/30초의 움직임을 충실히 실현하고 있는 32X용 버철 화이터를 발매전에 미리 체크해보자.

### 1/30초의 움직임을 충실히 실현!

버철 화이터라는 이름을 떠올린다면 당연히 폴리곤이라는 이름도 떠오를 것이다. 현재 폴리곤을 알고 있는 대다수의 게이머들은 버철 화이터를 통해서 폴리곤을 알게 되었을 것이라 생각한다. 그렇다면 '과연 새턴에서도 제한을 받았던 이 폴리곤이 32X에서는 어떻게 구현 될 것인가?'라는 의문이 생길 것이다.

울프의 자이언트 스윙. 기술을 걸 때의 기합소리 등이 마음에 걸린다

제프리의 스플래슈 마운틴. 작은 눈의 캐릭터는 유감이지만 박력은 충분하다

"32X의 버철 화이터 캐릭터들은 1명당 300~600폴리곤으로 구성되어 있습니다. 당초에는 200폴리곤 정도라면 괜찮을 것이라 생각했었는데 이정도까지 끌어올렸다는 것은 32X에 대한 도전이었다고 할 수 있습니다."

600폴리곤이 도전이라는 말이 조금은 이상하게 들릴 지도 모르겠다. 업소용의 캐릭터가 1명당 2000폴리곤이 사용되고 있다는 점을 생각한다면, 새턴의 캐릭터 1명당 1200폴리곤이 사용됐다는 점을 생각한다면 당연히 이상하다고 느낄 것이다. 그러나 CD 억세스 시에 압축을 풀고 로딩하는데 비해서 롬 카트리지는 그것이 불가능하다는 점을 생각한다면 32M라는 용량으로 이정도까지 표현한 점에 대해서 당연히 놀랄 수밖에 없는 것이다. 그렇다면 또 한가지 마음에 걸리는 처리속도에 대해서는 어떨 것인가?

"업소용이나 새턴용과 같은 1/30초의 움직임입니다. 기술의 종류와 모션 등도 충실히 재현되고 있기 때문에 조작성만을 말하자면 완벽한 버철 화이터 그 자체입니다."

1/30초로 움직이지 않는다면 그것은 당연히 버철 화이터라 할 수 없다. 현재 개발팀도 32X의 스펙상에서 어디까지 완벽한 버철 화이터를 재현할 수 있을까에 대해서 제일 중요하게 생각하고 있다고 한다. 개발팀의 노력과 결실, 그것이 이 버철 화이터 32X인 것이다.

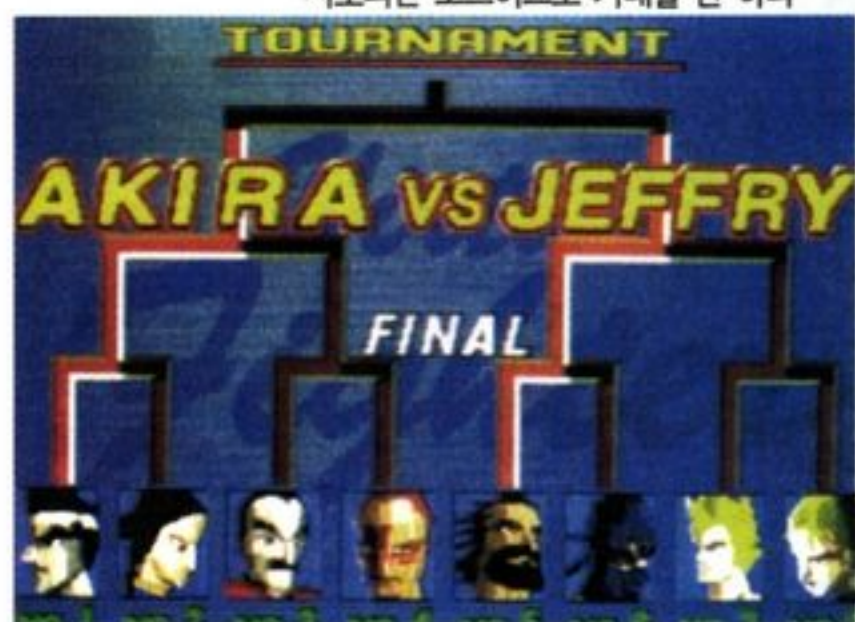
사라와 잭키는 이정도까지 완성 되었다

### 오리지널 요소 토너먼트 모드 신설!

32X에는 새턴용에도 없던 신요소가 추가되어 있다. 우선 토너먼트 모드. 이것은 최대 8인까지 참가가 가능한 대전의 장. 이 모드에서만 캐릭터의 옷색깔을 8가지로 바꾸는 것이 가능하게 할 예정이다. 또한 대전중에 나오는 기술에 의해서 시점이 위아래로 변하고 대각선상으로 자동적으로 변하는 시합전체의 리플레이 기능도 추가될 예정이다.

이것은 어떻게 생각하면 부족한 폴리곤에 의해서 떨어지는 화면 표현력의 부족함을 커버하려는 얄팍한 눈가림일지도 모르지만 버철 화이터 팬들에게는 어쨌든 즐거운 소식이 아닐 수 없다. 앞으로 속보에 관해서 공개되는 대로 버철 팬들을 위해서 공개할 예정이니 속보를 기대하자.

이것이 토너먼트의 화면이다. 화면은 개발중이기 때문에 실제로는 변경될 가능성도 있지만 버철 화이터에서는 처음으로 시도되는 모드이므로 기대할 만 하다

TOURNAMENT
AKIRA VS JEFFRY
FINAL

# SS 라인업

# 버철 캅

지난호에는 장난감 쇼에 출품된 사진공개로 급속도로 완성을 향해 진행해가고 있다는 모습을 보여주었다. 현재는 스테이지 1을 거의 완성하였고 각종 메시지와 드럼통이 폭발하는 등의 연출면도 완벽하게 재현되고 있다. 이번호에는 이제까지 공개되지 않았던 1스테이지 보스 콩의 모습과 비밀리에 개발되고 있는 라스트 스테이지의 긴급입수 화면을 중심으로 버철 캅을 소개하겠다.

| 장 르 | 컨슈팅 |
|---|---|
| 제작사 | 세가 |
| 발매일 | 95년 예정 |
| 가 격 | 미정 |

## 화면 메시지도 재현, 분위기는 업소용을 초월!!

지난호 사진과 비교해서 첫눈에 달라진 점을 느낄 수 있는 부분은 화면내에 각종 메시지가 들어가 있는 점일 것이다. 총의 탄환이 다떨어진 것을 나타내는 '릴로드', 민간인을 사격하면 나오는 '미스마크', 그리고 적의 총을 쥔 손을 맞추면 나오는 '저스티스 숏(5,000점의 보너스 획득)'이나 히트 마크 등 세심한 부분까지 업소용에 가까워졌다. 사진을 관찰하면서 하나씩 확인해 보자.



이것은 장난감 쇼 당시의 스테이지 선택화면. 사격하면 표시가 회전하며 사라져 간다

업소용과 동일한 중간결과. 이제까지의 숏 회수와 명중율이 표시된다



이때에는 총을 화면 밖으로 향하고 숏을 하면 장전된다



인질이 된 민간인을 맞추면 라이프가 하나 감소된다



스테이지 보스 콩출현!



총을 쥐고 있는 오른팔을 맞추게 되면 저스티스 숏 보너스 득점을 획득하게 된다. 범인을 죽이는 것보다는 생포하는 것이 경찰관의 정의이다!

### VIRTUA COP 명장면 ①

보통 적에게 쏘는 공격은 3연발까지 가능하다. 3발이 모두 적중되면 득점도 3배가 되며 적은 나뒹굴게 된다.

우선은 오른쪽 다리를 쏘고 차례로 왼쪽 다리, 그리고 왼쪽 팔을 쏘자. 적은 날라가며 점수는 2~3배가 된다

## 배경 묘화도 원작을 초월할 정도로 진화!

**새턴용(지난달)**

이것은 지난달에 소개한 화면. 여기에서 좀더 파워 업하여…

**업소용**

같은 화면의 업소용. 새턴용 쪽이 느낌이 좋다

**새턴용(이번달)**

배경의 구름이 그라데이션 처리로 아름다워졌고 간판과 컨테이너 등이 리파인되어 업소용을 초월할 정도이다

## 초고속! 최신 스테이지3의 화면을 스쿠프!

마지막은 최신 개발중 화면이다. 이번에 공개되는 것은 개발중인 스테이지 3(최종 스테이지)의 도입부분. 지하 주차장에 들어갈 때까지의 사진은 스테이지 1과 마찬가지로 업소용과 동등하게 움직이고 있다. 하지만 이후의 빌딩 내부 이식은 역시 어려울 듯하다. 자세한 내용은 다음호를 기대하도록 하며 우선은 공개된 2장의 사진을 보며 상상하자.

**적의 빌딩에 잠입하자!**

차례로 나타나는 적을 쓰러뜨리며 빌딩 내로 진입. 이 부분은 스테이지 1의 도입부와 비슷하다

## 단위인정 모드

슈팅에서 단위라고 말하기는 좀 이상하지만 장난감 쇼에서는 적을 쓰러뜨린 수와 명중률로 단위가 인정되었다. 최고의 랭크는 8단. 이 모드가 완성판에 도 남게 될지는 아직 미정이다.

화면 왼쪽에 득점이 표시되고 반대쪽에 쓰러뜨린 적의 수를 표시하고 있다

게임 오버가 되면 그 성과에 의해서 단위가 인정된다

이것이 최초 공개된 새턴용「버철 캅」의 스테이지3. 악의 총본산 「EVL」사는 세가 본사가 모델일지도?



## VIRTUA COP 명장면 ②

스테이지 초반. 게이트를 지나면 드럼통이 보인다. 적이 그 앞을 지날 때 사격하면 폭발하여 한번에 적을 날려 보낼 수 있다. 파괴되는 드럼의 색깔은 적색. 파괴되지 않는 드럼의 색깔은 녹색이다

사이트의 적은 노리지 말고 여기서는 드럼통을 노려서 쏘자. 그러면 사이트에 포함되지 않는 적도 폭발에 휩싸인다

## VIRTUA COP 명장면 ③

스테이지 중반에 창고에서 민간인들이 뛰어 나온다. 그 뒤를 콘보이틈에 탄 보스 콩이 나타난다. 스테이지 마지막에 결투를 예감케하는 연출이다

인질이 도망치는 중에 상자를 파괴하고 달리는 콘보이틈. 뒤에 타고 있는 놈이 보스 콩이다. 그러나 지금은 쏴도 소용없다

# 가디안 히로즈

**시대가 변함에 따라 새로운 RPG들이 속출하게 되었다. 시뮬RPG, 던전RPG 등등의 다양한 RPG가 등장하는 도중에 새턴에 새로운 형태의 RPG가 등장하게 되었다. 그 이름은 가디안 히로즈. 건스타 히로즈로 우리에게 유명한 트레저가 제작하고 세가가 발매하는 이 게임은 액션 RPG의 개념을 바꾸게 될 것이다.**

| 장 르 | 트레저 |
|---|---|
| 제작사 | 95년 말 |
| 발매일 | 5,800엔 |
| 가 격 | 격투 RPG |

순수한 재미+호쾌감!!

약동감 넘치는 캐릭터!

습격해오는 적들!

## 격투 RPG 등장!!

뉴머신 전쟁이 제 2라운드로 돌입한 현재 상황은 굳이 새턴에 한하지 않더라도 폴리곤이 범람하고 있다는 것을 알고 있을 것이다. 물론 그중에 좋은 소프트도 있지만 대다수는 폴리곤을 사용했다는 것 치곤 별볼일 없는 소프트들이 많았다. 이점은 새턴도 마찬가지였는데 그 중 액션부분에서 미약함을 보였던 것은 사실이다. 혹시라도 새턴이 가지고 있는 초강력 스프라이트 기능을 잊고 있었던 것은 아닐까? 그러나 이제는 그러한 생각을 다시 해보지 않으면 안될 것이다. 새턴 유저들이 기다려온 본격 격투 RPG 가디안 히로즈에 의해서…

다수의 캐릭터가 등장해도 전혀 처리속도가 떨어지지 않으며 초강력 스프라이트 기능에 의해서 깊이 있는 화면구성과 캐릭터의 스피디한 움직임이 가능한 쾌감 만점의 게임. 그것이 가디안 히로즈이다.

## 다수의 동시플레이가 매력

횡스크롤 액션의 명작 「건스타 히로즈」와 획기적인 4인 동시플레이의 격투액션 게임 「유유백서~마강통일전~」 등 메가드라이브에 수많은 명작을 등장시킨 트레저가 드디어 새턴에 참가했다. 제 1탄으로 내놓은 가디안 히로즈는 이제까지 트레져가 보여준 실력의 집대성이라 할 수 있다.

위의 두 게임의 매력이 하나로 결집된 이 소프트는 대전격투에 푹빠진 유저들에게 강하게 어필하고 있는 것같다. 중세 유럽중의 환타지 세계관속에서 '혼이 잠든 검'을 둘러싸고 다양한 인간들이 꾸며나가는 드라마도 구성되어 있으며 스토리성이 강하게 드러나고 있다.

한 화면내에 전대미문의 캐릭터들이 습격해 온다! 자신은 어디에 있는 것일까?

## 최대 6인 동시대전까지 가능

'새턴이라는 하드웨어로 다수의 캐릭터를 연출하게 되었기 때문에 이번에는 다수의 캐릭터를 쓰러드리며 진행하는 것을 구상해 보았다'라고 말하는 트레저. '오프닝에는 화려한 애니메이션이 들어갈 예정이다'라는 점도 기대할 만하다.

이 게임에는 2인 협력 플레이가 가능한 횡스크롤 액션과 무

2인 협력 플레이는 횡스크롤의 장점

스테이지는 깊이감 있게 3라인으로 구성되어 있다. 점프 하며 이동하자

려 6인 동시 플레이가 가능한 대전격투액션의 2가지 모드가 들어 있다. 횡스크롤 모드에서는 정말로 한 화면내에 표현되는 캐릭터의 수가 장난이 아니다. 유감스럽게도 대전격투 모드는 체험할 수 없었지만 메가드라이브의 유유백서를 초월하는 6인 동시 플레이는 기대할 만하다.

스테이지는 3개의 라인으로 구성되어 있고 버튼 하나로 점프하며 라인이동한다. 이것으로 6인 대전이 가능하게 되는 것이다.

검 기술은 물론 각종의 필살기가

마법도 필살기로 사용된다

마법난무!

## 어디가 격투이고 어디가 RPG인가?

이 게임 이제까지 거의 듣지도 못한 이색 장르인 격투 RPG라 불리우고 있는데 대체 어떠한 내용일까? 격투요소와 RPG 요소 양면에서 가디안 히로즈의 실태를 추적해 보자.

화면은 확대축소도 한다

### 이점이 격투 — 다양한 기술들

대전격투라고 한다면 방향키와 버튼에 의한 조합으로 나오는 필살기가 우선이 된다. 대전격투 모드만이 아닌 횡스크롤 모드에서도 이 필살기를 사용하면서 적을 쓰러뜨려간다.

멀리 떨어진 장소에서 다수의 캐릭터를 쓰러뜨리는 마법도 이 조작법으로 사용되게 되지만 복잡한 커멘드 입력을 싫어하는 사람들을 위해서 커멘드 선택으로도 사용가능하다.

### 이점이 RPG — 경험치와 레벨 업

스토리성이 강한 이 게임에는 당연히 시나리오와 이벤트가 있다. 더우기 적을 쓰러뜨리면 경험치가 들어오고 레벨 업하게 된다. 또한 플레이어의 행동에 의해서 시나리오도 변하는 멀티 시나리오로 되어 있다고 한다. 즉, 여러번 즐길 수 있다는 사실.

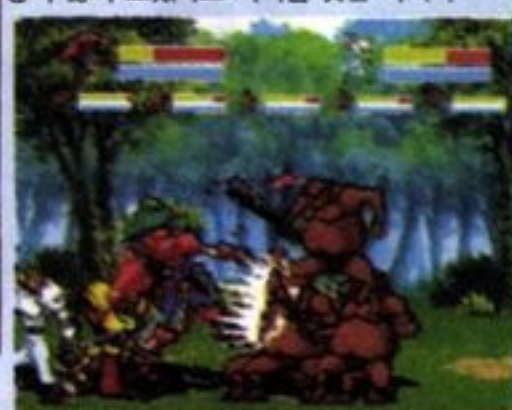
연속기를 사용하면 매직 포인트를 회복시키게 된다

### 캐릭터 디자인은 건스타 히로즈풍

**어떤 게임이든 이야기의 중심이 되는 주인공이 눈에 띄게 된다. 여기서는 이 가디안 히로즈의 이야기를 이끌어가는 5명의 주인공들이 어떠한 모습으로 싸워나가는지 사진으로 설명하겠다.**

⬇다수의 캐릭터가 난무한다. 역시 횡 스크롤 액션 메이커의 대명사 트레저답다

⬆적도 아군도 오버 액션으로 움직인다. 실제 화면은 더욱 약동적이 될 것이라 한다

⬇원색계의 애니메이션같은 캐릭터. 역시 색상이 많이 쓰였다고 화려한 것은 아니다

이렇게 크고 호쾌함을 자랑하는 보스 캐릭터. 대전모드에서는 이런 녀석까지 사용할 수 있다고 한다. 공격패턴도 풍부하다

# 마법기사들의 새로운 모험이 펼쳐진다!

# 매직 나이트 레이어스

**코믹스, TV 애니메이션으로 대인기를 누리고 있는 「매직 나이트 레이어스」가 액션 RPG로 새턴에 등장한다. 게임의 시스템은 초보자라도 즐길 수 있는 친절 시스템을 채용하고 있으며 물론 오리지널 애니메이션 영상도 대량으로 사용되었다.**

| 장 르 | 액션 RPG |
| --- | --- |
| 제작사 | 세가 |
| 발매일 | 8월 25일 |
| 가 격 | 4,800엔 |

게임중에는 애니메이션과 같은 화면이 다수 등장한다

## 친절설계의 액션 RPG

국내의 많은 CLAMP 팬들에게 사랑받고 있는 「매직 나이트 레이어스」가 세가에서는 이미 게임기어용으로 등장한 바 있다. 게임은 액션 RPG이지만 알기 쉬운 시스템과 난이도에 의해서 폭넓은 연령층을 확보하려는 의도가 이루어지고 있다. 게임중에는 TV 애니메이션에서 도입한 영상과 새롭게 제작된 애니메이션 등도 대량으로 들어갈 예정이다.

⬇회화신에서는 캐릭터의 베스트 업이 표현된다. 물론 표정도 변한다

⬆캐릭터의 액션은 다양한 패턴에 의해 표정이 풍부하다

⬆히카루들 3인은 이세계 세피로에서 전설의 매직 나이트가 되어 싸운다!

## 상황대처에 의해 변하는 트라이앵글 포메이션

게임은 3인의 주인공 히카루, 우미, 푸로 파티가 조합되어 진행된다. 플레이어가 조작하는 것은 선두 캐릭터이지만 3인은 특기로 하는 공격, 마법 등의 능력이 다르고 다양한 상황에 의해서 3인을 바꿔나가며 진행할 필요가 있다. 이 포메이션을 「트

**트라이앵글 포메이션으로 3인을 잘 사용하자**

⬇캐릭터에 의해서 액션이 미묘하게 차이가 난다

⬆조작하는 것은 선두의 캐릭터. 남은 2인은 뒤를 따라온다

꼬마 캐릭터들의 표정도 이렇게 다양하다

라이앵글 포메이션」이라 부르며 이 게임의 특징중에 하나이다. 각 캐릭터의 액션에도 미묘한 차이가 있으므로 보는 것만으로도 즐거울 것이다. 또한 캐릭터 교환은 스토리 진행에 관계없이 L, R버튼으로 수시로 행해진다.

## 레이어스의 특이한 시스템

게임의 이야기는 원작의 제1부. 히카루, 우미, 푸의 3인이 이세계 '세피로'를 구하기 위해서 전설의 마법기사가 되어 3체의 마신을 부활시켜 신관 자가트를 쓰러뜨리고 유폐된 에메로드 공주를 구하는 데까지 게임은 진행된다. 이외에도 게임용으로 구성된 오리지널 스토리와 이벤트도 전개된다.

## 이벤트 클리어로 레벨 업

액션 RPG 매직나이트 레이어스는 보통 RPG처럼 경험치를 모아 레벨 업할 필요가 없다. 이 게임에서는 모험 도중에 일어나는 다양한 이벤트를 클리어하는 것에 의해서 레벨 업하게 된다. 상승하는 능력은 공격, 마법의 위력 등. 또한 원작에도 등장하는 성장 무기 '에스크드'의 위력 등이 올라가게 된다. 마법과 에스크드는 그래픽적으로도 변화를 나타낸다.

경험을 쌓자 최종목적을 향해서

이벤트도 많이 있다 게임 오리지널

⬆화면 좌측상단의 캐릭터 표시로 마법이 사용될지 어떨지 알 수 있게 된다

⬅윈도우를 열면 사용하는 마법 등 현재의 상황을 알게 된다. 성장하는 무기 '에스크드'의 상태까지 알게 된다

## 오리지널 캐릭터도 등장한다

게임용의 오리지널 캐릭터도 등장한다. 현재 판명된 것은 카르타스라는 남성과 세라라는 여성. 양쪽모두 현시점에서는 스토리에 어떻게 연관되는지 자세하게 알 수 없지만 깊은 관계가 있는 것은 틀림이 없는 것같다.

눈물을 흘리며 분노하고 있는 세라. 신경 쓰이는 캐릭터이다

## 세피로를 구하는 3인의 마법기사

시도우 히카루

성격이나 외견 등 다른 2인과 비교해보면 어린아이같은 느낌이 들지만 나이는 똑같은 14살. 성격은 순수하고 단순한 열혈소녀. 「불꽃화살」과「붉은 번개」 등 화염계의 마법을 특기로 한다. 조종하는 마신은 염신 '레이어스'

류우자키 우미

명문 중학교에 통학하는 그녀는 어딜보아도 완벽한 요조숙녀 타입. 펜싱부 소속이었으며 세피로에서는 레이피어를 사용한다. 「물의 용」, 「푸른 회오리」 등 물에 속하는 마법을 사용한다. 조종하는 마신은 해신 '세레스'

호호히푸

두뇌 명석, 냉정침착, 나이에 걸맞지 않게 얌전해 보이지만 가끔 정박아 같은 백치미를 드러낸다. 「바람의 결계」, 「성벽의 질풍」 등 바람 속성을 가진 마법을 크레프에게 받았다. 조종하는 마신은 공신 '윈덤'

# VB 연구실
## 버철보이 기계적 해부학

**아무리 고성능 하드가 출현해도 결코 실현할 수 없었던 「입체영상」이 드디어 실현된다. 이 3D하드에 감춰진 능력, 소프트의 매력을 연구해보자!!**

### 발매일 개시! 버철보이의 모든 것

아직까지 게임 관련 쇼에서밖에 볼 수 없었던 버철보이인데 게임챔프에서는 일본에서 발매 즉시 버철보이를 입수하였다. 역시 케이스는 슈퍼컴보이와 같은 디자인이며 검은 바탕에 모자이크 처리한 본체의 사진에 「VIRTUAL BOY」의 로고만이 붉게 새겨져 있었다.

상자를 열면 버철보이의 고글과 다리, 콘트롤러 배터리 박스에 전지를 넣으면 바로 즐기 수 있게 된다. 과연 가정용으로 구입하는 유저가 많을까 생각되는데 다른 대부분의 가정용 게임기에 있는 접속시에 걸리는 시간과 전원의 확보 필요가 없이 가볍게 즐길 수 있게 되어 혹시나 하는 기대감을 가져본다.

주변기기 안내

콘트롤러 플러그를 꼽으면 OK!

스위치 온

취급설명서

취급설명서

상자 안에는 상당히 두꺼운 취급설명서와 주의서, 주변기기안내가 들어 있다

콘트롤러 뒷쪽

콘트롤러 뒷쪽에 전지를 넣는 배터리 박스가 붙어 있다. 전지를 넣으면 바로 게임을 플레이할 수 있다

### 통신 케이블은 발매되는가?

통신 케이블 단자

본체 하부

거꾸로 제끼면 통신전용 단자가 준비되어 있으므로 안심

주변기기로서 동시발매되는 것은 AC어댑터와 아이세이드의 두개이다. AC어댑터는 전지 박스 대신에 콘트롤러에 붙여 사용하는 것이므로 이것에 AC 어댑터를 연결하면 가정용 전원으로 즐길 수 있게 된다. 그리고 헤드폰과 스탠드의 발매도 예정되어 있지만 당초 발매가 결정된 통신 케이블은 조금만 기다리면 될 것같으며 현재로는 필요하게 될 소프트를 기다리는 상태이다.

친구의 집에서도, 회사에서도 가볍게 즐길 수 있다

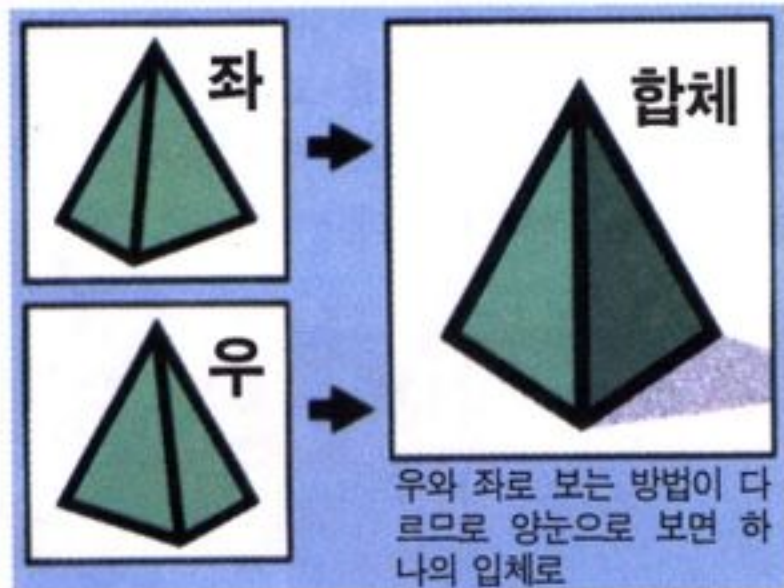
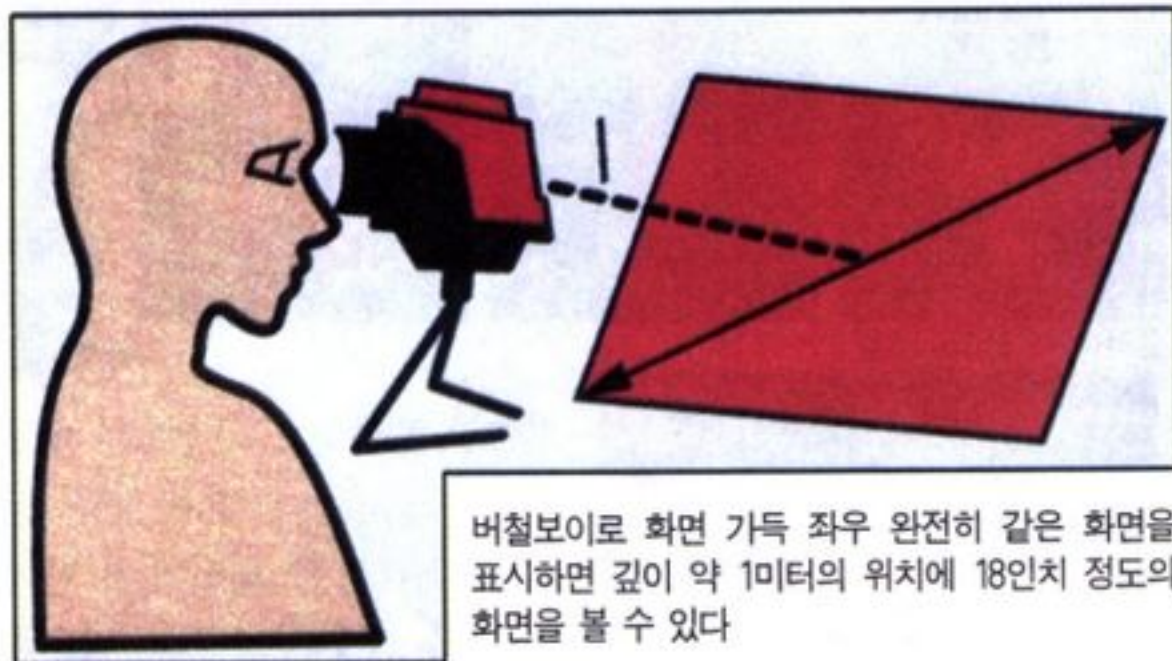
| 발매 예정인 주변기기 | | | |
|---|---|---|---|
| AC어댑터 | 발매중 | 1,500 | 슈퍼 패미콤, 패밀리과 공통사용 가능. |
| AC어댑터 탭 | 7/21 | 600 | AC어댑터를 사용해 즐기기 위해 필요한 장치. |
| 아이셰이드 | 7/21 | 500 | 눈주위를 감싸고 있는 고무 커버. |
| 어져스타블스탠드 | 8월 | 3,000 | 부속품 다리. |
| 스테레오 헤드폰 | 8월상순 | 1000 | 버철보이전용으로 개발된 헤드폰. |

## 좌우 두개의 창에서 모든 입체공간 생성

버철보이로 화면 가득 좌우 완전히 같은 화면을 표시하면 깊이 약 1미터의 위치에 18인치 정도의 화면을 볼 수 있다

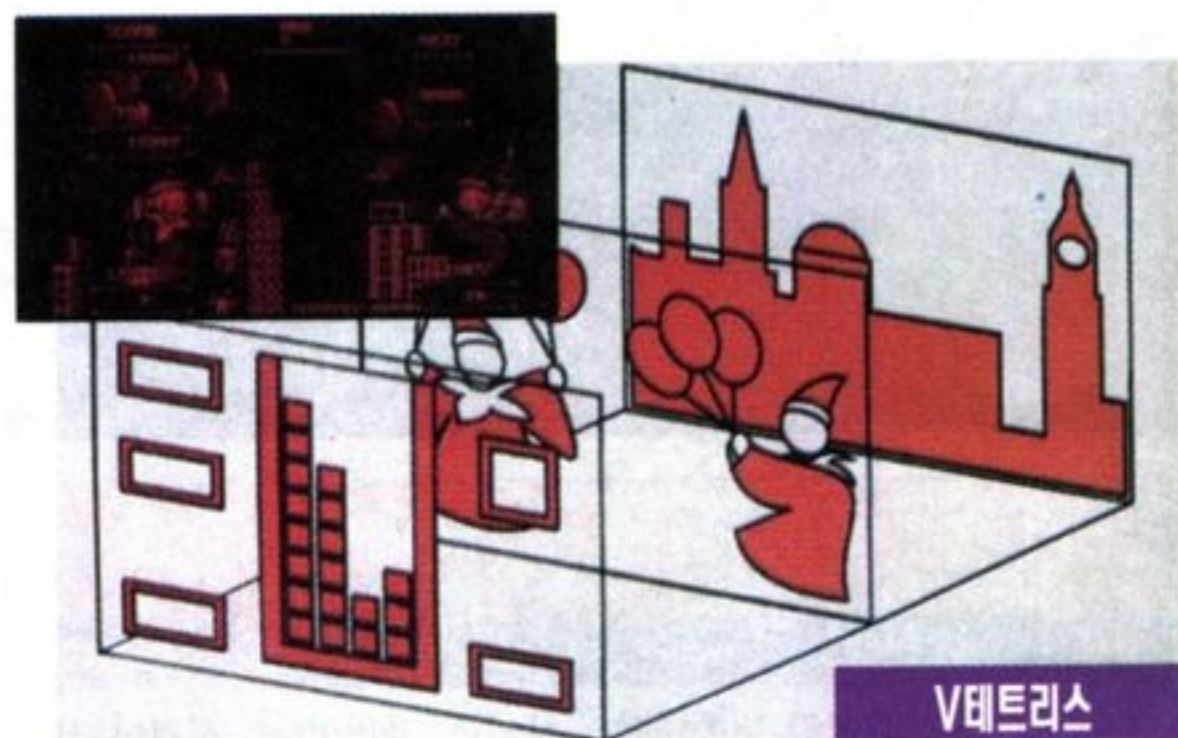
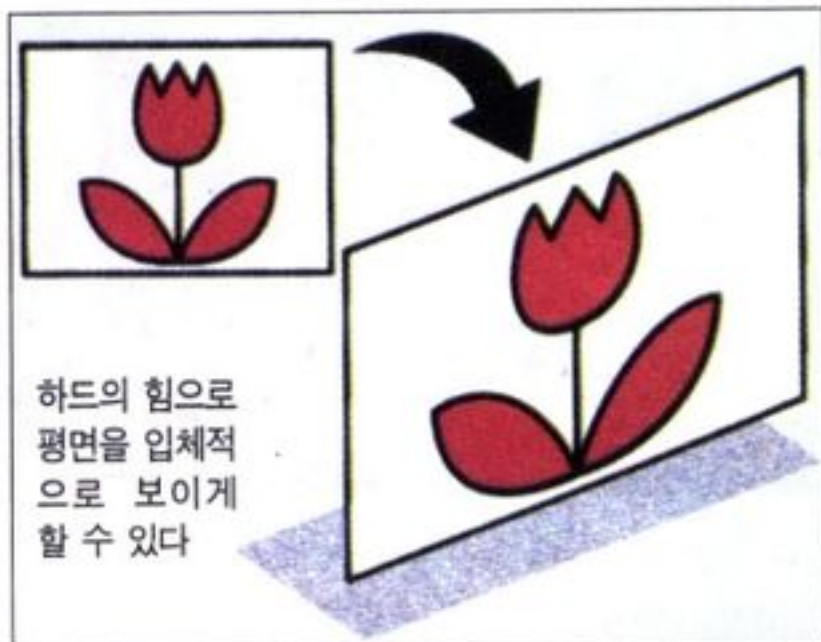
좌
우
합체

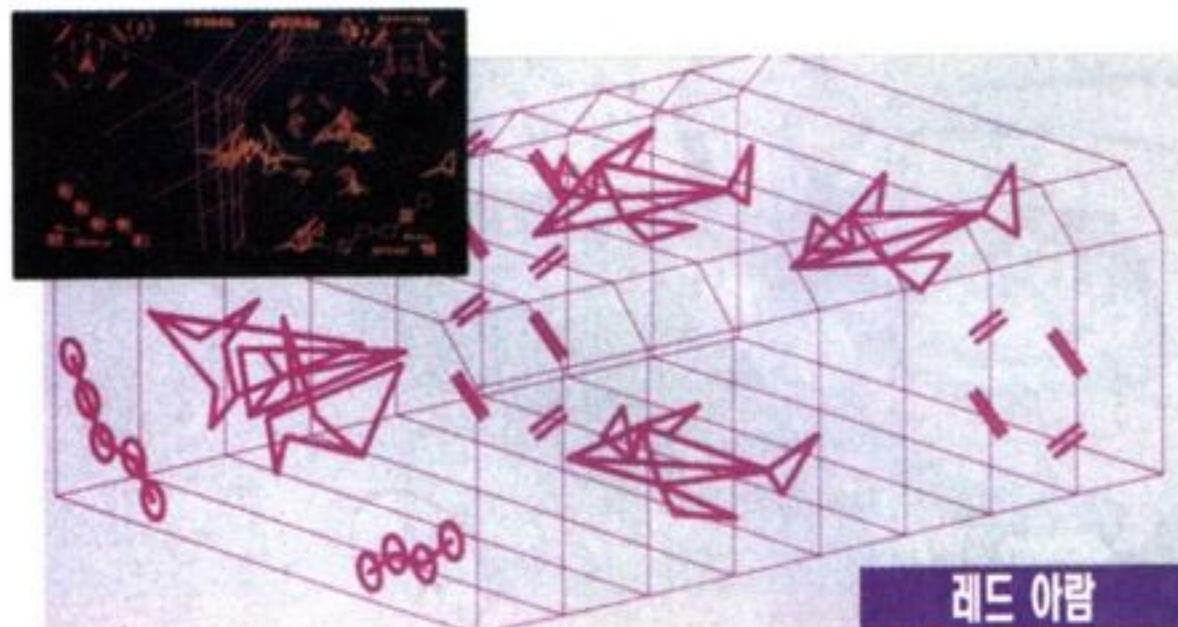
우와 좌로 보는 방법이 다르므로 양눈으로 보면 하나의 입체로

버철보이는 어떻게 화면이 입체로 보이는가? 이 소박하면서도 최대의 의문은 인간의 눈의 구조를 알면 간단히 해결된다. 잠시 이 페이지에서 눈을 떼서 근처의 풍경을 좌우의 눈을 한 쪽씩 교대로 보자. 조금 보는 방법의 차이가 있는 것을 알 수 있을 것이다. 또한 근처에 있는 것을 좌우교대로 보고, 멀리 있는 것을 교대로 보도록 하자. 근처에 있는 물체 쪽에서 보는 방법의 차이가 더 크다는 것을 알 수 있을 것이다.

인간의 뇌는 이 차이에서 물체의 「거리」를 파악할 수 있다. 즉 보는 방법의 차이가 클수록 근처에, 반대로 적어지면 먼곳의 물체로서 파악된다. 이것이 물체가 「입체」로 보이는 구조이며 버철보이가 입체물을 표시하는 구조이기도 하다.

실제의 버철보이의 내부에서는 컴퓨터 상에서 만들어진 「가공의 입체물」의 데이터에서 가공의 거리에 대응해 좌우의 보는 방법의 차이를 계산해서 겉모양이 다른 두장의 평면을 그려낸다. 그리고 그것을 좌우 각각의 눈으로 보므로 「가공의 입체물」이 아마도 「현실의 입체물」과 같이 튀어나와 보이는 것이다.

하드의 힘으로 평면을 입체적으로 보이게 할 수 있다

V테트리스

평평한 면이 어느 정도의 거리를 두고 몇개로 겹쳐 있다

레드 아람

입체물로서의 데이터가 있기 때문, 시점을 변경할 수 있다

지면에 회전, 확대, 축소의 기능을 사용한 레이스 데모

## 입체에는 두종류 있다

한마디로 「입체」라고 해도 실제의 버철보이 소프트에는 연속한 깊이가 표현되어 있는 것과 몇장이나 되는 평면이 층으로 되어 있는 것 등 두 종류의 입체가 있다.

이 차이는 소프트의 제작 방법에 의한 것으로 연속한 깊이가 표현되어 있는 것은 폴리곤을 사용한 「가공의 입체물」이 소프트 안에 들어가 있고, 시점이 움직일 때마다 좌우 보는 방법의 차이를 계산해서 각각 화면에 표시하고 있다.

그렇지만 평면을 겹친 것은 보통의 게임과 같이 깊이가 없다. 그래도 버철보이는 자동적으로 좌우의 보는 방법의 차이를 계산해서 공간에 평면을 띄울 수 있는 것이다. 이 계산은 버철보이 전용 C(VPU)를 사용해 행해지기 때문에 신속히 처리할 수 있다. 또 화면의 회전, 확대, 축소 작업도 간단한 지시에 의해 행해지는 듯한 구조로 되어 있다.

# VB 라인업

## 테니스

VB | 닌텐도 | 7월 21일 | 4900엔

자신의 캐릭터 조금 뒤쪽에서 보는 시점이 현장감을 더해주는 테니스 게임이다. 시점이 낮게 설정되어 있기 때문에 코트의 원근감과 볼의 위치 등이 현실감 넘치게 표현되며 높고 낮은 볼의 괴도를 잡아 낼 수도 있다. 시점은 주인공의 이동과 함께 줌으로 변화되고 등장하는 캐릭터들은 마리오나 피치 공주 등의 캐릭터들로 힘있거나 발이 빠른 등 개성이 넘친다. 단순이 좋아하는 캐릭터로 하는 것도 좋고 능력을 고려하는 것도 좋다. 플레이는 싱글 매치와 더블 매치가 있다.

설정은 이것으로 OK. 세트수도 변경할 수 있다.

플레이 테크닉도 충실

자신의 캐릭터 중심으로 화면전체가 스크롤된다.

## 텔레로 복서

VB | 닌텐도 | 7월 21일 | 4900엔

버철보이의 콘트롤러형을 활용하고 좌우의 +보턴과 콘트롤러의 뒷면에 있는 LR보턴을 조합하여 다채로운 펀치를 구사하는 복싱 게임이다. 화면에서 실제로 싸우는 것은 「텔레로보트」라 불리우는 것으로 단순히 단펀치만을 날리는 것이 아니라 '모으기'를 이용한 필살 펀치도 구사할 수 있다. 모두 7대의 텔레로보트를 물리치면 전설의 챔피언이 나타난다. 적도 필살기를 사용하므로 그리 간단히는 이길 수 없을 것이다.

적은 강한 타입과 민첩한 타입 등 여러 종류가 있다. 과연 전설의 챔피언을 만날 수 있을 것인가.

이쪽이 당하면 화면에 금이… 절대 상대방에게 틈을 보이지 말라.

상대의 틈을 뚫어 강렬한 일격을 먹이자.

## V 테트리스

VB | 닌텐도 | 7월 21일 | 4900엔

'테트리스가 입체로…!' 라도 해도 게임 필드 자체는 그리 특별히 변한 것은 없다. 하지만 배경에 물고기가 헤엄치거나 별이 날아 다니는 등 세심한 부분까지 신경쓴 감이 있다. 게임 모드는 언제까지라도 즐겁게 계속 즐길 수 있는 A, 레벨을 선택하여 전 스테이지를 클리어하는 것을 목적으로 하는 B에 추가된 새로운 모드 「C」가 등장했다. 이 C에서는 깊이와 원근감이 있어 좌우에 펼쳐져 있는 필드를 빙빙 돌면서 플레이할 수가 있다. 블럭은 바로 앞에 있는 줄 하나를 일렬로 맞추면 없어지고 다량으로 없애면 V마크가 생긴다.

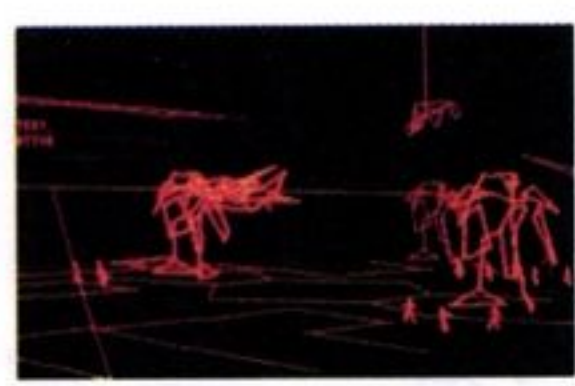
깊은 곳에 있는 블록을 단숨에 눈앞으로 끌어내자

모아서 터뜨리면…

## 레드 아람

| VB | 닌텐도 | 7월 21일 | 4900엔 |
|---|---|---|---|

지금까지 여러 기종으로 발매된 3D 슈팅 게임이 모두 하찮은 것으로 여겨질 정도로 신선한 감각을 맛볼 수 있는 슈팅게임. 자신의 비행기 스피드는 5가지로 조종할 수 있으며 진행 방향도 자기 마음대로 선택할 수 있다. 플라이트 시뮬레이션과 같이 자유자재로 하늘을 날 수 있다는 얘기다. 지금까지의 3D슈팅과의 최대의 차이점은 충분한 거리감을 뽑아낼 수 있다는 것. 이것으로 인해 적의 움직임을 쫓는다든지 노려 쏜다든지 하는 행위를 할 때의 현실감이 증폭되었다.

조종석의 시점에서 아주 뒤에서 보는 시점까지 4가지의 시점을 골라 플레이를 할 수 있다.

스테이지 종료후에 시점을 변경하는 리플레이도 있다

적을 물리치면 보너스와 아이템이 출현한다

## 마리오 크래쉬

| VB | 닌텐도 | 7월 21일 | 4900엔 |
|---|---|---|---|

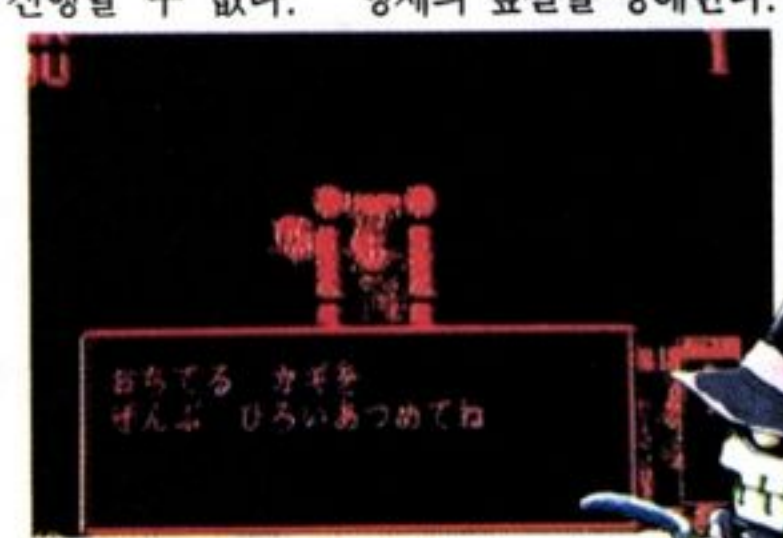
「슈퍼 마리오」의 노코노코를 알고 계십니까? 이 게임은 마리오가 거북이 모양의 노코노코를 이용하여 모든 적을 물리치는 것이다. 노코노코를 상대방에게 던져 공격하는 형식을 취한다. 슈퍼 마리오 캐릭터외에도 새로운 적 캐릭터를 일렬로 늘어놓고 연속으로 없애면 스코어가 올라간다.

일격에 여러마리를 없애면 테크니컬 보너스가…

## 잭 브라더즈의 미로에서 야호!

| VB | 아트라스 | 9월하순 | 4980엔 |
|---|---|---|---|

여신전생의 악마 잭 프로스트의 형제가 주인공인 액션게임. 먼저 처음에는 프로스트, 리파, 랜턴 3형제중 하나를 선택하여 스타트. 형제는 눈구슬, 나이프, 불 등의 공격법을 가지고 있다. 마음에 드는 캐릭터를 선택하여 진행해 나가자. 각 스테이지에서 열쇠를 찾지 못하면 다음 플로어로 진행할 수 없다. 스테이지속에는 여신전생에서 등장한 강력한 악마들이 등장, 형제의 앞길을 방해한다.

먼저 주인공 선택. 잭 랜턴의 불은 가장 강력하지만 연사가 안된다는 단점이…

단순히 물리치기만 하면 열쇠는 찾을 수 없다

## 인스마우스의 관

| VB | 아트라스 | 9월하순 | 4980엔 |
|---|---|---|---|

불가사의한 분위기의 집으로부터 탈출하기 위해 3D미로속을 모험하는 어드벤처 게임. 집속에는 구툴신화에 나오는 공포의 생물 인스마우스가 살고 있다. 인스마우스는 반드시 죽이지 않아도 되기 때문에 중간 중간에 등장하는 마취총이나 함정 아이템을 이용하여 도망치자. 집 어딘가에 숨겨져 있는 열쇠를 찾아 일각이라도 빨리 탈출하자.

히이이이익!!! 아이템이 없다면 도망치는 수밖에 없다!!!

이 문을 들어감으로써 참극은 시작된다

# HINT & TIPS

게임속에 꼭꼭숨어 있는 게임의 묘수. 신작게임에도 있으며 구게임에도 당연히 있습니다. 이번달에는 새턴용 금단의 비법들이 대거 속출하는 달이었습니다. 새턴 유저들에게는 기쁜일이겠지요. 반면에 다른 유저들에게는…

## 데이토나USA
### 처음부터 말을 고를 수 있다

타이틀 화면에서 좌상과 A,B,X,Z를 누르면서 스타트를 누르고 새턴모드를 선택하자. 이때 코스 난이도는 상관이 없다. 그러면 각 코스를 3위 이내에 통과하지 않으면 늘어나지 않는 차와 전 코스를 1위로 통과하지 않으면 등장하지 않는 말을 포함하여 12종류의 차를 선택할 수 있게 된다. 말을 고르느라 더이상 고생할 필요가 없어졌으니 즐겁게 말을 타고 달리기 바란다.

게임을 시작하여 스타트를 한번만 누르면 이 화면이 된다

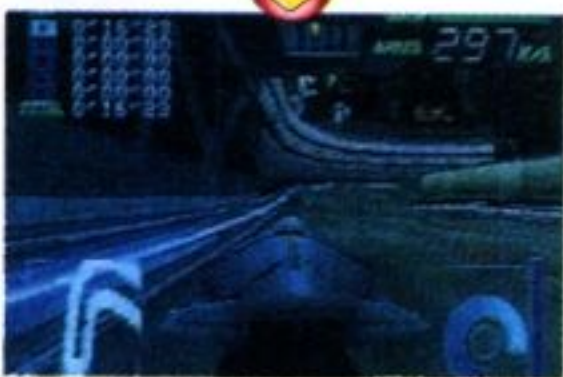
**좌상과 A,B,X,Z를 누르면서 스타트를 누른다**

새턴모드를 선택한다

그러면 처음부처 말로 달릴 수 있다

## 그랜체이서
### 선택가능한 코스가 늘어난다

스토리 모드의 「ADVENCED」를 선택하고 클리어하자. 그리고 엔딩후에 타이틀 화면으로 돌아올 때까지 기다린 후, 타이틀 화면으로 돌아오면 「FREE RUN MODE」를 선택하자. 그러면 코스 셀렉트에서 「ADVENCED」의 최종 코스인 「ARAMASATELLES STAGE」를 선택할 수 있을 것이다. 이 코스는 급커브와 고속 코너로 구성되어 있어 상당히 어려운 곳이다.

코스가 하나 추가되었다

방심할 수 없는 복잡한 코스

## 수정전설 아스칼
### 편리한 커멘드 집

우선은 2P측에도 패드를 연결해 놓자. 옵션화면에서 2P측의 패드로 좌,우,좌,우,상,하,L,R, 스타트의 순으로 누르자. 그러면 비밀 모드가 되어 주인공의 수를 99인까지 늘릴 수 있다. 그리고 비밀 모드후에 타이틀 화면에서 1P측의 패드를 상,하,좌,우,L,R,A,Y,C,Z,B,X의 순으로 누르면 스테이지 셀렉트가 된다. 또한 비밀 모드로 게임을 플레이하고 게임중에 포즈를 걸어 1P측의 패드로 표의 커멘드를 입력해보자. 무적, 체력회복, 자멸 등의 효과를 일으킬 수 있다.

#### 비밀 모드

**옵션을 선택하고 2P측의 패드로 좌,우,좌,우,상,하,L,R,스타트 순으로 누른다**

방향버튼의 좌우로 99인까지 늘릴 수 있다

| 기술 종류 | 커멘드 |
|---|---|
| 무적이 된다 | 하,R,상,L,X,A,Y,B,Z,C,우,좌 |
| 몇번이라도 체력회복 | 하,R,상,L,X,A,Y,B,Z,C,우,좌 |
| 자멸한다 | L,A,R,C,BCM |

포즈를 걸고 표대로 커멘드를 입력해보자. 무적도 될 수가 있다

#### 스테이지 셀렉트

**타이틀 화면에서 상,하,좌,우,L,R,A,Y,C,Z,B의 순으로 누른다**

방향버튼의 상하로 좋아하는 스테이지를 고르고 스타트로 결정하자

## 팬저 드래군
### 갑자기 엔딩

갑자기 엔딩을 볼 수 있는 금단의 비법. 게임 스타트 화면에서 상,상,하,상,우,우,좌,우,하,하,상,하,좌,좌,우,좌의 순으로 누르면 화면이 바뀌면서 노멀게임의 엔딩이 시작된다. 또한 똑같은 게임 스타트 화면에서 상,상,하,상,좌,좌,우,좌,하,하,상,하,우,우,좌,우의 순으로 누르면 하드 게임의 엔딩이 시작된다. 어려워 몇번이나 플레이해도 클리어하지 못한 사람들이라면 눈물을 흘릴 만한 비법이다.

#### 하드 게임

**게임 스타트화면에서 상,상,하,상,좌,좌,우,좌,하,하,상,하,우,우,좌,우의 순으로 누른다**

#### 노멀 게임

어느쪽의 경우라도 이 화면에서 커멘드 입력

**상,상,하,상,우,하,하,상,하,좌,좌,우,좌의 순으로 누른다**

클리어하지 못한 사람이라도 엔딩을 볼 수 있다

## 에이스 컴배트
### 에이스 콘트롤?

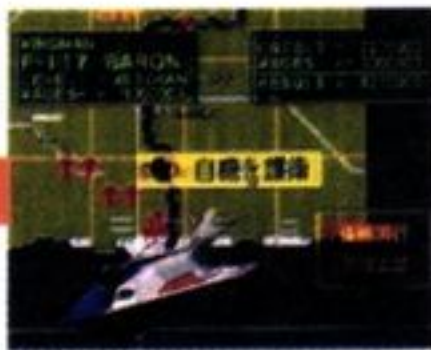
발매된지 얼마 안된 상태에서 이 게임의 비법이 발견되었다. 아래의 순서를 참고하여 비법을 활용해보자.

- 스토리를 스킵한다
  오프닝중에+스타트로 스킵한다
- 초기설정화면으로 돌아간다
  스타트 화면에서 「1P GAME CONTINUE」의 표시가 나올 때, R1+ +스타트를 누른다
- 기체를 자유롭게 회전시킨다.
  브리핑 화면에서 자기선택화면이 표시될 때 L2+R2+방향키를 입력한다

표시확인

R1+△+스타트를 누른다

돌아온다!!

기체 표시시

L2+R2+방향키

자유회전 OK!

## 아크더 래드
### 스켈리톤을 이용하여 경험치를 모으자

「아크더 래드」에서 효과좋게 경험치를 모으는 비법을 전수해 주겠다. 우선 촌가라를 동료로 만든 다음 밀마나에 있는 니카라스 숲으로 가자. 이곳에 있는 몬스터 스켈리톤은 공격하여 일정 데미지를 입히면 몸이 부숴져 공격해오지 않는다. 이 때 촌가라의 소환수인 헤모지를 불러내자. 그리고 헤모지의 특수능력 '할맘 없음' 을 사용하여 스켈리톤을 헤모지로 변신시키면 이후에 스켈리톤에게 동료들이 몇차례 공격을 해도 잘 쓰러지지 않는다. 그대로 동료들에게 스켈리톤을 계속 공격시키면 경험치를 계속 모아갈 수 있다. 물론 레벨 업하는 것고 잠깐이면 된다.

**부숴진 스켈리톤을**

처음에는 스켈리톤을 제외한 모든 적들을 쓰러뜨린다

**헤모지의 특수능력으로**

촌가라의 소환수 중에 하나인 헤모지를 불러낸다

**공격하는 것이다**

특수능력에 의해서 헤모지로 변해버린 스켈리톤을 공격하면 된다

**그다지 쓰러지지 않는다**

스켈리톤이 헤모지로 변해 있으면 그다지 쓰러지지 않는다

## 아크더 래드
### 아이템을 고른다면 역시 중요한 아이템을

매력적인 아이템이 많이 등장하는 이게임. 그 중에서 초반에 발견하기 힘든 물건들을 소개하겠다. 오프닝 이벤트 직후에 아크의 집에서 아버지의 유품인 갑옷을 입고 어머니와 이야기 하면 가이저 글러브, 회복과일, 부활의 약, 성수의 4가지 아이템을 얻게 된다. 이 때 어머니와 이야기 하지 않고 집을 나가면 나가지 못하게 되지만 12번 반복하면 나가는 것이 가능해진다. 그리고 정령의 산 이벤트를 해결한 후에 집으로 돌아온면 어머니가 질풍의 반다나와 회복의 약과 성수를 준다. 카이저 글러브와 회복의 물약을 얻을 것인지 질풍의 반다나를 얻을지는 당신의 마음이다.

**갑옷을 입은후**

아버니의 유품인 갑옷을 입고 아버지의 원수를 갚는다. 웬지 시대극같은 신

**어머니와 이야기 하지 않고 집을 나가자**

어머니에게 의지하지 않고 자신만의 힘으로 원수를 갚으려는 남자다운 아크

**12번 반복하면**

그러나 나갈 수 없는 아크, 어머니의 권유를 뿌리치고 몇번이고 반복하자

**어머니와 이야기 하지 않고 집을 나가자**

어머니에게 의지하지 않고 자신만의 힘으로 원수를 갚으려는 남자다운 아크

**집으로 돌아오면**

이 질풍의 반다나를 입수하면 스피드가 10% 상승한다

**질풍의 반다나 입수!!**

최초의 상처로 부상당한 아크를 따스하게 맞아주는 어머니

# 차세대 발매리스트

LG전자에서 발매된 3DO 얼라이브, 삼성에서 출시될 새턴, 그리고 플레이 스테이션, PC FX, 버철보이 등의 소프트웨어 발매 정보를 정확하게 알려드립니다.

同 : LG 전자와 삼성을 통해 국내 동시발매되는 게임을 말합니다.
★ : 챔프의 이름을 걸고 추천할 만한 기대작을 말합니다.

## 플레이 스테이션

| 월 | 발매일 | 게임명 | 제작사 | 가격 |
|---|---|---|---|---|
| 8월 | 8/11 | 스트리트화이터 리얼배틀온 필름 | 캡콤 | 5,800엔 |
| 8월 | 8/25 | 제로 디바이드 | 줌 | 5,800엔 |
| 8월 | 8/25 | 하이퍼 포메이션사커 | 휴먼 | 5,800엔 |
| 8월 | 8/하순 | 두근두근 메모리얼 | 코나미 | 6,800엔 |
| 8월 | 8/예정 | 레이맨 | UBI소프트 | 5,800엔 |
| 8월 | 8/예정 | 헤저대전쟁 | 엑싱엔터테인먼트 | 5,800엔 |
| 9월 | 9/8 | 보마헌터 라임 | 아스믹 | 4,800엔 |
| 9월 | 9/22 | V테니스 | 돈킨하우스 | 5,800엔 |
| 9월 | 9/상순 | 신장의 야망 패왕전 | 코에이 | 6,800엔 |
| 9월 | 9/예정 | 선더스톰 | 엑제코 | 5,800엔 |
| 9월 | 9/예정 | 호혈사일족2 | 아트라스 | 5,800엔 |
| 발매일 미정 | | 뱀파이어 | 캡콤 | 5,800엔 |
| 발매일 미정 | | 환상수호전 | 코나미 | 미 정 |
| 발매일 미정 | | 스트리트 화이터 2 무비 | 캡콤 | 6,800엔 |
| 발매일 미정 | | 토기왕기 | 반프레스토 | 미 정 |
| 발매일 미정 | | 토탈 에크립스 | BMG빅터 | 미 정 |
| 발매일 미정 | | 천지무용 | 엑싱엔터테인먼트 | 미 정 |
| 발매일 미정 | | 갤럭시안 3 | 남코 | 미 정 |
| 발매일 미정 | | 신릿지레이서 | 남코 | 미 정 |
| 발매일 미정 | | 동경사도우 | 타이토 | 미 정 |

## 3DO

| 월 | 발매일 | 게임명 | 제작사 | 가격 |
|---|---|---|---|---|
| 8월 | 8/11 | 피라미트 인톨더 | 코에이 | 8,800엔 |
| 8월 | 8/11 | 치키치키 머신 맹 레이스 | 퓨처 바이레츠 | 7,800엔 |
| 8월 | 8/25 | 캅스 킬러 | 어클레임 저팬 | 7,800엔 |
| 8월 | 8/예정 | 스크램블 코브라 | 팩인 비디오 | 7,800엔 |
| 8월 | 8/예정 | 프로 스타디움 | 산요 | 8,800엔 |
| 9월 | 9/14 | 소드&소서리 | 마이크로 캐빈 | 6,800엔 |
| 9월 | 9/14 | 불즈 | BMG빅터 | 6,800엔 |
| 9월 | 9/하순 | 어론 인더 다크 | EA.빅터 | 미 정 |
| 9월 | 9/하순 | 퍼펙트월드 | EA.빅터 | 미 정 |
| 9월 | 9/예정 | 킹덤 | 인터플레이 | 미 정 |
| 9월 | 9/예정 | 클레이 화이터2 | 인터플레이 | 미 정 |
| 발매일미정 | | 블루 시카코 불즈 | 리버힐 소프트 | 미 정 |
| 발매일미정 | | 폴리스 노츠 | 코나미 | 미 정 |
| 발매일미정 | | 스트리트화이터2 무비 | 캡콤 | 미 정 |
| 발매일미정 | | 스타화이터 | 스튜디어 3DO | 미 정 |
| 발매일미정 | | 드래곤 로어 | 멀티소프트 | 미 정 |
| 발매일미정 | | 워터월드 | 인터플레이 | 미 정 |
| 발매일미정 | | DOOM | EA.빅터 | 미 정 |

## 새 턴

| 월 | 발매일 | 게임명 | 제작사 | 가격 |
|---|---|---|---|---|
| 8 | 8/4 | 레이스 드라이빈 | 타임워너인터랙티브 | 5,800엔 |
| 8월 | 8/11 | 윙포스터EX | 코에이 | 6,800엔 |
| 8월 | 8/11 | 졸업2 | 리버힐소프트 | 6,800엔 |
| 8월 | 8/11 | 스트리트 화이터 리얼 배트 온 필름 | 캡콤 | 5,800엔 |
| 8월 | 8/11 | 사이닝 위즈덤 | 세가 | 5,800엔 |
| 8월 | 8/25 | 레이어스 | 세가 | 4,800엔 |
| 8월 | 8/중순 | 수호연무 | 데이타이스트 | 5,800엔 |
| 8월 | 8/예정 | TV애니메 슬램덩크 | 반다이 | 7,800엔 |
| 9월 | 9/14 | 브레이크슬루 | BMG빅터 | 5,800엔 |
| 9월 | 9/하순 | 마물헌터 라임 | 아스믹 | 8,800엔 |
| 9월 | 9/하순 | 선더스톰 | 엑제코 | 6,800엔 |
| 9월 | 9/예정 | X-JAPAN | 세가 | 6,800엔 |
| 9월 | 9/예정 | 월드어드벤스대전략 | 세가 | 7,800엔 |
| 9월 | 9/예정 | 윙암즈 | 세가 | 5,800엔 |
| 9월 | 9/예정 | 킹 오브 복싱 | EA.빅터 | 미 정 |
| 9월 | 9/예정 | 북두의 권 | 반프레스토 | 7,800엔 |
| 9월 | 9/예정 | 골든액스 더 듀얼 | 세가 | 미 정 |
| 발매일 미정 | | 슈트랄 | 미디어엔터테인먼트 | 4,800엔 |
| 발매일 미정 | | 연안데드히트 | 팩 인 비디오 | 미 정 |
| 발매일 미정 | | 진여신전생 | 아트라스 | 미 정 |
| 발매일 미정 | | 다크세이버 | 클라이막스 | 미 정 |
| 발매일 미정 | | 타워 | 오픈북 | 미 정 |
| 발매일 미정 | | X-MEN | 캡콤 | 미 정 |
| 발매일 미정 | | 제독의 결단2 | 코에이 | 미 정 |
| 발매일 미정 | | 세가어드벤처 | 세가 | 미 정 |
| 발매일 미정 | | 가디언 히로즈 | 세가 | 5,800엔 |
| 발매일 미정 | | 코티2 | 코에이 | 미 정 |
| 발매일 미정 | | 환타지 어스 | 세가 | 미 정 |
| 발매일 미정 | | 뱀파이어 | 캡콤 | 미 정 |
| 발매일 미정 | | 버철레이싱새턴 | 타임워너 인터랙티브 | 미 정 |
| 발매일 미정 | | 루나 | 각천서점 | 미 정 |
| 발매일 미정 | | 나이트스트라이커-S | 빙 | 미 정 |
| 발매일 미정 | | 천외마경외전 | 허드슨 | 미 정 |
| 발매일 미정 | | 버철화이터2 | 세가 | 미 정 |
| 발매일 미정 | | 버철캅 | 세가 | 미 정 |
| 발매일 미정 | | 환타지 어드벤스 | 자레코 | 미 정 |

## PC-FX

| 월 | 발매일 | 게임명 | 제작사 | 가격 |
|---|---|---|---|---|
| 8 | 8/12 | 애니메 프릭FX | NEC홈일렉트로닉스 | 미 정 |
| 8 | 8/25 | 루나틱돈FX | NEC홈일렉트로닉스 | 미 정 |
| 8 | 8/25 | 파칭코 FX | | |
| 10 | | 블루 시카코 불즈 | NEC홈일렉트로닉스 | 미 정 |

## 버철보이

| 월 | 발매일 | 게임명 | 제작사 | 가격 |
|---|---|---|---|---|
| 8 | 8/11 | 버철프로야구 | 켐코 | 5,480엔 |
| 8 | 8/11 | 버철골프 | T&E 소프트 | 6,500엔 |
| 8 | 8/12 | 버티컬포스 | 허드슨 | 4,900엔 |
| 8 | 8/25 | V테트리스 | BBS | 4,980엔 |
| 8 | 9/14 | 마리오크래쉬 | 닌텐도 | 4,900엔 |
| 8 | 9/14 | 와이로를즈 | 닌텐도 | 4,900엔 |
| 8 | 9/29 | 버철휘싱 | 팩인비디오 | 5,800엔 |
| 8 | 9/예정 | 버철리보 | J윙 | 미 정 |

차원이 다른 IBM PC게임전문지

# PC CHAMP

## 매진 사례!

PC통신 「게임 동호회」가 발칵 뒤집어 졌습니다!

발간 3일 만에 매진! 재판 돌입! PC게임지의 차원이 완전히 달라졌습니다!
일부 서점에 충분히 공급치 못한 점 사과 드립니다. 재판분도 CD제작이 늦어지는 관계로 소량만 추가로 찍었습니다! 추가분 구입을 서둘러 주십시오!

IBM PC 게임활용전문지

CD Edition

IBM PC · CD ROM · ENTERTAINMENT · MULTIMEDIA · EDUTAINMENT

PC CHAMP

The World's Finest PC & CD ROM Games Magazine

AUG '95

창간호 8

완벽공략

FX화이터
폴스로틀
디스크월드
크리처쇼크

SCOOP 특종
◆루카스의 레벨 어설트 2 속보
◆페이드 투 블랙 속보
'95하반기 해외 29개 업체 기대작 발굴

기획특집/ 최신 조이스틱 비교테스트
주변기기/
연재강좌/ 해킹 대작전, 팁 & 핵스 외 다수

창간보너스 / 「토외스」 브로마이드 전원증정

값 6,500원
(CD특별부록포함)

PC GAMER

독 · 점 · 기 · 사 · 제 · 휴

창간기념 특별부록
(실행게임 데모&동영상)CD-ROM

PC CHAMP CD-ROM Edition

CD CHAMP

창간기념 특별부록

AUG.

Sensational Game & Game Movies

GAME DEMO
NBA LIVE '95
SPACE QUEST 6
HI OCTANE
TANK COMMANDER
DISC WORLD
STREET FIGHTER2 TURBO
BRUTAL
WARRIOR
DARKER
BATTLE DROME
PYROTECHNIKA
FA/18 STRIKE

GAME MOVIES
TOP GUN
BURIED IN TIME
FAST ATTACK
CONQUEROR
COMMAND & CONQUER
THE LEGEND OF KYRANDIA

UTILITIES
PAINT SHOP PRO 3.0 외 4개

PATCHES
USNF 1.1 외 다수

PC GAMER CD-ROM Edition 독점제휴

게임매니아들의 이구동성

## 캡!! 게임CD 끝내주네!!

**창간기념 3대 이벤트**

**EVENT1** *「빵빵한 게임PC」로 무료 개조해 드립니다.*
협찬사의 도움을 얻어, 독자들의 PC를 원하는 형태의 PC로 주변기기를 달아 드리거나 개조해 드립니다.

**EVENT2** *꽉 찬 하드내의 게임/소프트를 「CD 1장」에 담아드립니다.*
하드용량이 꽉 차 정리해야 하지만 그냥 버리기에는 아까운 게임과 소프트를 PC CHAMP 창간 기념으로 CD 1장에 담아 그냥 증정해 드리겠습니다.

**EVENT3** *「게임시연회」에 100분을 초대합니다.*

**스페셜 행운대잔치**

1GB하드, 6배속/4배속 CD드라이브, 17인치 모니터, 28800고속모뎀, 텔슨 광역삐삐, 컬러프린터, 모니터-TV 엔코더, 무선키보드 각1대 외 게임CD 타이틀 20여종 등 총130명을 선발, 평소 갖고 싶었던 주변기기를 드립니다.

* 자세한 내용은 7월 20일 「PC CHAMP」창간호 참조

광고·정기구독문의 702-3211/2 자매지 게임챔프

최신IBM PC게임 음성정보 700-9690 50원/30초 불건전정보신고:080-023-0113

특별진단

# 닌텐도 최종선언!
# 울트라64로 게임계 뒤집기

**64비트 CPU를 탑재한 꿈의 가정용 게임머신 닌텐도 울트라 64. 과연 어느 정도의 성능을 실현할 수 있으며 어떠한 게임을 우리에게 보여줄 것인가? 무한의 가능성을 가지고 있는 신 머신의 실체를 파악한다.**

## SFC에서 울트라64로 TV게임은 궁극진화를 시작한다!
## 울트라 64의 가능성과 성능을 철저하게 해부한다

머신의 제작을 완료하고 드디어 소프트 제작만 남아 있는 울트라64. 비밀의 베일이 걷혀지면서 차례로 밝혀지고 있는 그 모습을 전력 분석한다.

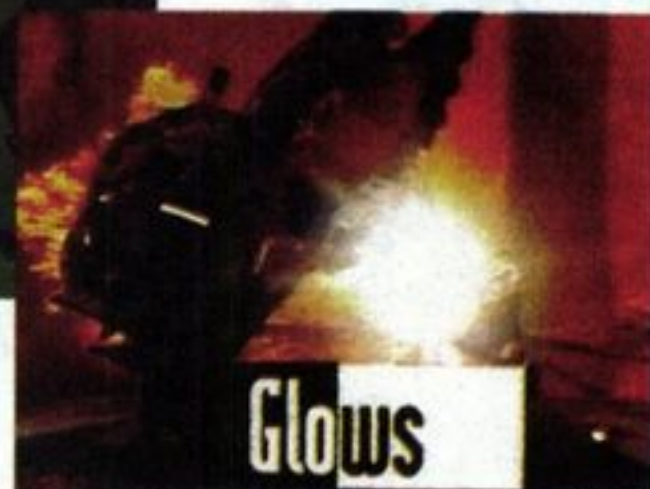
### 1 하이테크의 최전선을 달리는 미국의 유력기업이 가세

궁극의 게임머신은 과연 어떻게 만들어 졌을까? 쟁쟁한 하이테크 기술을 자랑하는 미국의 기업들이 참가하고 있다는 것은 이미 알고 있을 것이다.

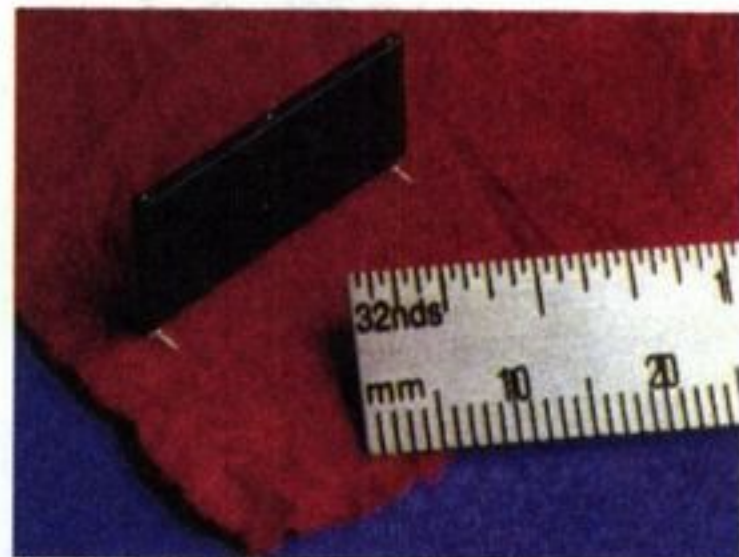
머신의 설계에는 실리콘 그래픽스사와 멀티젠사. 어느 쪽도 TV게임 분야에는 경험이 없지만 본격적인 CG영상과 업소용 컴퓨터 분야에서는 최고의 실력파라 할 수 있다. 실리콘 그래픽스사는 영화 등에서 사용되는 정밀한 CG용의 고성능 컴퓨터계의 최대 메이커이며 에이리어스사는 영화 「마스크」와 「쥬라기공원」 등에서 사용된 CG제작 툴을 만든 실력있는 메이커이다. 이렇듯 엄청난 기술력들이 투입되었으니 비약적으로 게임의 질이 진화할 것이라는 점은 의심할 여지가 없는 사실이다.

울트라64용 「젤다의 전설」 상상도

SFC용 「젤다의 전설」 화면. 그러나 실물은 상상도 할 수 없을 정도의 화면일 것이다

에이리어스사의 CG제작 툴로 만든 CG. 실사영상에서의 리얼한 영상효과도 가능하다



### 2 한계에 도전한 공포의 스피드와 파워

울트라64의 중추라 할 수 있는 CPU는 64비트. 그 파워는 1초간 1억 2천 500만번의 명령을 실행할 수 있을 정도이다. 이것은 현재 게임기에 사용되는 CPU로써는 최고속이며 최신형의 PC내부에 탑재되는 CPU '펜티엄'과 거의 동등한 레벨이라 할 수 있다. 더우기 영상과 음악의 처리는 전용 칩이 담당하기 때문에 복잡한 계산으로 게임의 속도가 떨어지는 일은 일어나지 않는다. 또한 데이터의 통로가 되는 데이터 베이스는 1초간

램버스사의 시스템버스. 이렇게 작은 부품이 대량의 데이터를 보내는 것이다

에 500메가 바이트의 데이터를 보내는 것이 가능하다. 참고로 CD ROM 1장의 데이터 양은 540메가 바이트이다. 울트라64를 단순히 게임기로만 취급한다면 역부족일 정도로 상당한 파워를 가지고 있다고 해도 좋을 것이다.

| 울트라64 성능 리스트 | |
|---|---|
| CPU | 64비트 RISC형 CPU(100MHz/125M IPS) |
| 시스템버스 | 매초 500메가 바이트 |
| 그래픽 | 풀 컬러(지정해상도 최대 1024×768도트) |
| 음원 | 음악CD와 동등한 음원 |

## 3 표현능력의 한계에 도전하는 아름답고 리얼한 그래픽

Smoke

어둠속의 빛과 질감이 있는 물체. 울트라64라면 섬세한 표현이 가능하다

울트라64의 그래픽은 특제칩의 채용으로 아케이드용 컴퓨터에도 필적하는 파워를 가지고 있다.

이 칩은 실리콘 그래픽스사가 개발한 '리얼리티 이메션 코프로세스'라고 불리우는 것으로 퍼스컴에 필적하는 성능을 가지고 있다. 또한 PC전용 모니터로 밖에 표현할 수 없는 그래픽 기능을 가지고 있다.

### ●풀파워로 퍼스컴과 동등한 화면 실현

패밀리

SFC

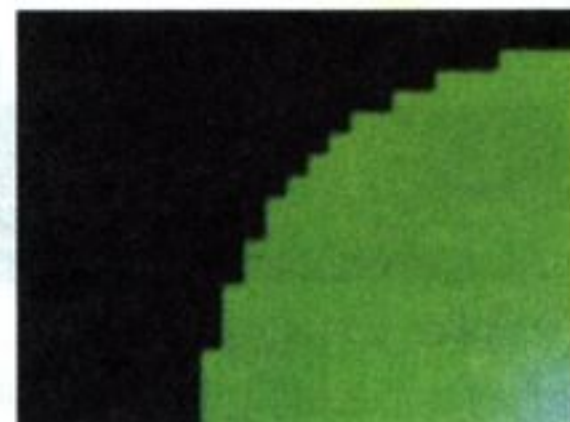
울트라64

구체적으로 말하면 울트라64는 최대 1024×768도트의 섬세함으로 영상표현이 가능하다. 가정용 TV의 표현능력이 최대로 약 640×480도트이기 때문에 간단하게 말하면 1.6배의 표현능력을 가지고 있는 것이라 할 수 있다. 또한 색의 표현 능력도 우수하여 1600만색(자연계에 존재하는 거의 대부분의 색)을 표현할 수 있다. 아래의 그림은 위부터 패미컴, SFC, 울트라64의 색 표현력을 비교한 것으로 진화할수록 표현력이 풍부해짐을 느낄 수 있다.

SFC의 해상도로 물건을 표현한 경우. 이것이 울트라64라면...

무려 2배 이상으로 화면이 넓어졌다. 보다 섬세한 도트 표현이 가능하다

### ●고도의 영상표현을 자유자재로 한다

울트라64는 단순히 그래픽이 아름답고 색이 많은 것 뿐만 아니라 다양한 영상 기법을 사용할 수 있는 머신이다. 예를들면 폴리곤의 표현 능력의 정확한 숫자는 밝혀지지 않았지만 그래픽을 담당하는 칩의 성능을 보면 최소한 매초 70만 폴리곤을 표현하는 것이 가능하다. 더우기 회전/축소 등의 SFC가 가지고 있던 기능을 파워 업하였고 '안티 에이리어스'라고 불리우는 고도의 영상표현도 울트라64의 그래픽칩에서 자동적으로 이뤄진다. 3D 폴리곤 머신으로도 우수하며 다양한 영상기법을 구사할 수 있는 머신으로도 우수한 기기이다.

게임 화면에서는 윤곽이 꺼칠꺼칠하여 배경과 캐릭터가 위화감을 준다

안티 에이리어스의 사용으로 윤곽이 부드러워지고 캐릭터와 배경이 자연스러운 느낌이 든다

## 4 초대용량 CD의 고화질을 실현하는 카트리지

울트라64의 소프트는 ROM 카트리지로 발매된다. CD ROM 소프트가 폭증하고 있는 최근 'ROM 카트리지는 용량이 작다'는 인식을 가진 사람도 적지 않겠지만 울트라64의 경우, 프로그램을 일정 방정식으로 계산하여 용량을 축소화하는 압축기술과 지금까지보다도 용량이 큰 ROM을 사용하여 SFC와 비교도 안되는 대용량 ROM 카트리지 소프트를 실현했다. 일반적으로 울트라64용으로 발매되는 소프트는 약64 128메가비트의 용량이 된다고 한다.

또한 ROM 카트리지면서도 음악 CD와 동등한 음질로 음성을 사용하는 것이 가능하다. 단, 관심거리인 소프트 가격에 대해서는 아직 밝혀지지 않고 있다.

## CD ROM과 MD 등에도 대응될지도!?

울트라64의 형태는 상당히 인상적인 느낌을 준다. 콘트롤러는 표준으로 4개까지 접속이 가능하며 무엇보다도 카트리지 삽입구 주위의 곡면적 디자인이 부드러운 느낌을 준다. 또한 윗부분에 어떤 기능을 발휘하는 것이 접속될 가능성도 암시해주고 있다. 미니 디스크에 게임을 기록하는 「MD드라이브」가 장착될 것이며 옵션 기기가 발매될 것이라는 정보도 들려온다.

그 정보의 사실을 파악해 본 결과, 울트라64는 상당히 기본 성능이 우수한 머신이기 때문에 주변기기의 접속은 당연히 가능하다. 그렇기 때문에 MD 드라이브는 현재 개발중이지만 CD ROM으로의 대응은 아직 미정이라고 한다. 콘트롤러 또한 형태가 기존의 것들과는 완전히 다른 상당히 독특한 디자인으로 제작된다고 한다. 아직까지 정확한 것은 밝혀지지 않았지만 발매한 후 얼마동안은 카트리지를 이용한 다음 MD를 이용한 초대용량 소프트 담당의 주변기기를 발매할 것으로 예상된다.

주변기기의 상상도. 위가 MD이고 아래가 CD ROM이다. 단, 2개를 동시에 접속하지는 않을 것이다

## 유력 소프트 제작사가 참가하여 궁극의 게임 제작!

아무리 머신의 성능이 뛰어나다 해도 우수한 소프트가 없다면 그저 바보상자에 불과하며 그 생명력은 오래가지 못하는 것은 당연한 사실이다.

소프트 제작에서도 타협을 용서치 않는 닌텐도는 울트라64의 소프트 개발에 대해서 지금까지 보다도 한층 강하고 높은 질의 소프트를 만들겠다는 굳은 의지를 보이고 있다.

예를들면 서드파티는 모든 제작사들이 참가할 수 없으며 울트라64의 소프트를 만들만한 실력이 있다고 인정되는 제작사에 대해서만 소프트를 만들도록 하고 있다.

현재 밝혀져 있는 소프트 정보는 빙산의 일각에 불과하지만 엄청난 실력을 지닌 팀들이 참가하고 있는 것은 확실하다.

### 게임 테크 : 로보 테크

「로보 테크」라는 타이틀의 SF 슈팅 게임을 제작중이다. 사실 이 게임은 「초시공요새 마크로스」라는 일본 애니메이션을 원제로 미국에서 제작된 인기 방송을 원작으로 한 게임이다.

메카가 발진하는 신

스케일이 상당히 큰 이야기가 될 것 같다

### 닌텐도 : 슈퍼 마리오 최신작과 젤다의 전설

정보 공개에 다소 인색한 닌텐도는 여전히 어떤 소프트를 만들 것인지는 밝히지 않고 있는 상태이다. 그러나 닌텐도의 인기 시리즈인 슈퍼 마리오와 젤다의 전설 등 폭발적인 인기를 누렸던 소프트를 중심으로 몇개의 소프트를 만들고 있는 것은 틀림이 없다.

지금까지 닌텐도의 전략으로 보아도 소프트의 전모는 발매 직전에 밝혀질 것으로 보인다. 금년 11월에 열릴 초심회(닌텐도의 게임 발표회)까지 완전히 비밀로 해둔 다음 모든 사람들에게 놀라운 충격을 줄 것으로 기대된다.

게임보이용 「젤다의 전설」 CF화면. 울트라 64에서 만날 날도 머지않았다!

### 레어 : 타이틀 미정

닌텐도 소프트의 개발회사이기도 하며 「슈퍼 동키콩 컨트리」와 아케이드용과 SFC용의 격투 게임 「킬러 인스팅트」를 제작한 영국 제작사이다. 울트라64 소프트에 대해서는 아직 밝히지 않고 있지만 속편을 제작하고 있을 가능성이 높은 것으로 분석된다.

미국에서 엄청난 인기를 누리고 있는 대전격투게임 「킬러 인스팅트」

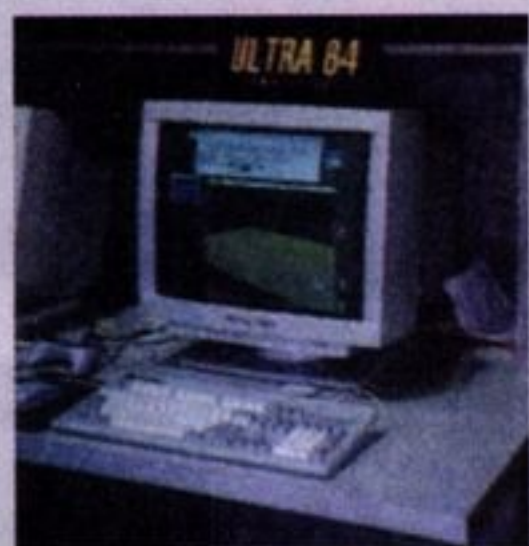
**스펙트럼 홀로바이츠 :** 톰 크루즈가 주연한 영화, 「탑건」을 원작으로 한 비행 시뮬레이션을 제작중이다.

**마인드 스케이프 :** 몬스터들이 경기를 펼치는 독특한 농구 게임, 「몬스터 덩크」를 제작중이다.

**버진 인터랙티브 :** 타이틀은 아직 미정이지만 CG 애니메이션 기술을 구사한 소프트가 제작될 듯.

## 오션 : 미션 임파서블

톰 크루즈 주연의 최신영화 「미션 임파서블」을 원작으로 한 3D 어드벤처 게임을 제작중이다. 스파이인 주인공이 위험한 임무를 수행해 나간다라는 스릴 넘치는 작품이 될 것 같다. 또한 퍼스컴용의 소프트로 개발중인 「로보」라는 대전게임은 울트라64에서도 사용되는 개발 툴로 제작되고 있다.

## 어클레임 엔터테인먼트 : 튜록 다이노서 헌터

울트라64의 개발화면. 어떤 게임을 만드는 것일까?

인간의 움직임을 이용하여 캐릭터의 애니메이션 움직임을 만드는 '모션 캡처' 기술의 최전선을 달리는 어클레임 엔터테인먼트가 그 기술을 구사하여 젊은 미국 인디언의 모험을 그린 「튜록 다이노서 헌터」라는 작품을 제작중이다. 또한 「모탈 컴배트III」도 오리지널 요소를 추가하여 제작하고 있는 듯.

## GTE인터랙티브 미디어 : 타이틀 미정

SFC용의 격투게임 「화이팅 폴리곤」을 제작하고 있다. SFC용의 소프트는 슈퍼 FX 칩을 사용하여 제작비가 비싸지기 때문에 개발에 어려움이 있지만 울트라64라면 현재 개발중인 퍼스컴용보다도 좋은 소프트가 만들어질 것은 확실하기 때문에 앞으로 울트라64용으로 제작 방향을 바꿀 것으로 예상된다.

퍼스컴용 화면. 몬스터같은 캐릭터와 사람이 함께 격투를 펼치는 독특한 형식의 격투기이다

## 시에라 온라인 : 레드 바론

제1차 세계대전을 무대로 복엽기를 조종해 적 전투기와 싸우는 플라이트 시뮬레이션 「레드바론」을 제작중이지만 현재 개발이 일시 중단된 상태이다.

## 패러다임 시뮬레이션 : 타이틀 미정 (플라이트 게임)

정찰기로 모함에 착륙하는 장면일까? 다양한 임무가 구성되어 있는 듯하다

소프트 타이틀은 정식으로 발표되지 않았지만 개발중인 화면을 보면 비행기 등을 조종하는 플라이트 시뮬레이션 타입의 게임이 될 것으로 보인다. 더우기 헬리콥터의 전투 등 액션성을 꽤 중시하여 제작되고 있다. 또한 소프트 개발팀에는 닌텐도의 게임 프로듀서 미야모토 시게루씨가 참가하고 있어 더욱 기대를 모으고 있다. SFC 초기의 명작 파일로트 윙즈의 속편에 해당하는 소프트가 아닐까?

전투헬기를 이용한 배틀 장면. 영화를 보는듯 리얼하다

## 엔젤 스튜디오즈 : 타이틀 미정(3D게임)

역시 닌텐도의 미야모토씨와 협력하여 게임을 제작중이다. 타이틀과 내용은 미공개지만 참고로 공개된 영상을 보고 상상해 보시길...

이 게임은 물리학과 동체역학의 이론을 구사한 3D게임으로 기존의 게임에서는 볼 수 없었던 참신함이 돋보인다.

울트라64의 성능에 대해서 제작자의 한 사람은 "믿어지지 않을 정도로 멋있고 과격하며 무적이다"라고 밝혀 꽤 강렬한 영상 게임이 만들고 있음을 암시했다.

과거 작품으로는 SF풍의 버철 리얼리티 게임도 있다

CG 애니메이션 기술은 엔젤 스튜디오즈의 최대 장점이다

## 윌리엄즈 : 둠의 신버전

PC업계에서 폭발적이 히트를 기록한 3D 슈팅 둠의 울트라64용을 제작중이다. 일부 2D로 표현하였던 부분을 강화하여 게임 세계의 지형과 적 캐릭터들은 완전한 3D로 표현할 예정이다.

한국 취재

# 일본 현장 취재 두가지

**조금 때늦은 감이 있지만 일본에서 주목받고 있는 이벤트 두군데를 다녀왔다. 일본 어뮤즈먼트 사업의 선두를 달리고 있는 세가사의 어뮤즈먼트기기 전문 발표회와 버철화이터 최강자 전이다.**

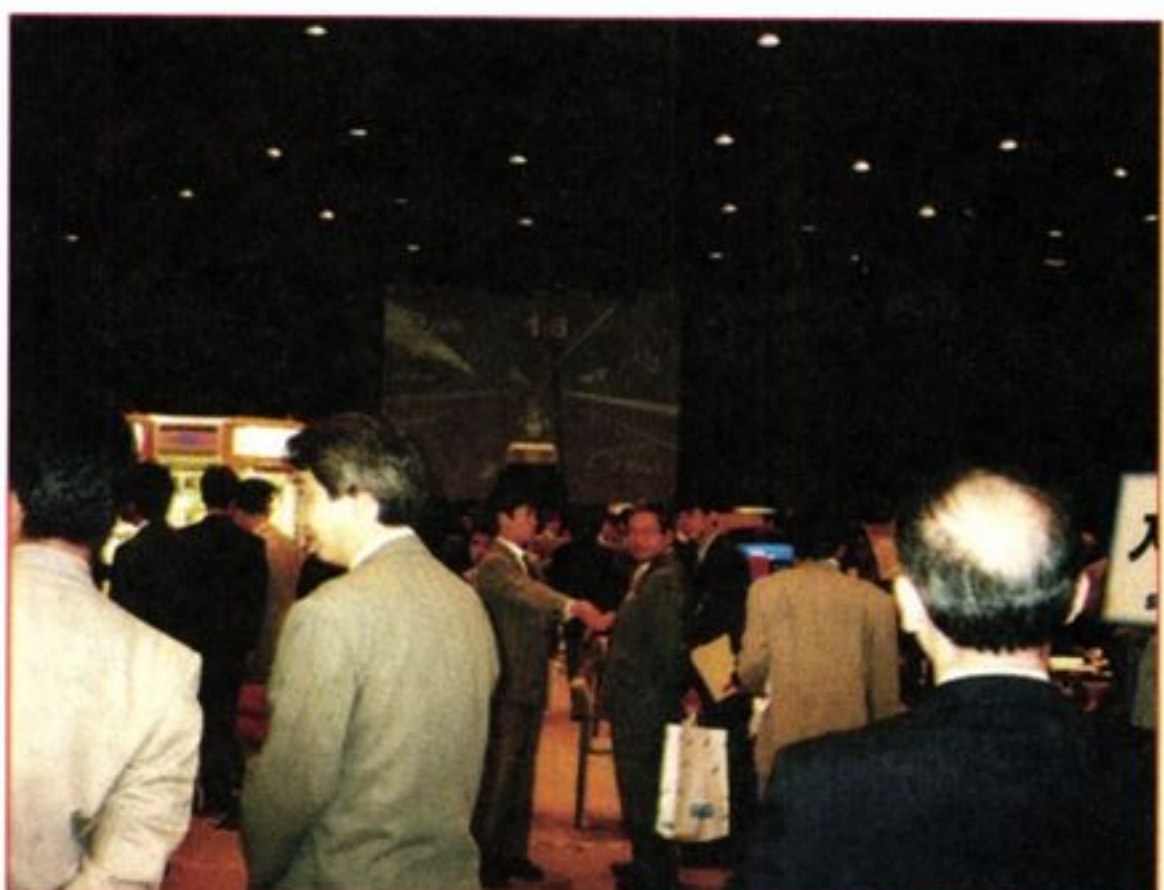
## SEGA 어뮤즈먼트기기 발표회

지난 6월 22일에 개최된 SEGA의 어뮤즈먼트 기기 발표회는 언제나 그랬듯이 새로운 오락실용 게임기로 많은 사람들을 흥분시켰다. 비디오 게임기 중 가장 많은 관심을 끌었던 것은 새로운 레이싱 게임인 'INDY 500'과 마치 영화 '인디아나 존스'를 연상시키는 액션게임 '레일 체이서2', 그리고 3차원 감각의 축구게임 '버철 스트라이커' 등이었다. 'INDY 500'은 8인이 즐길 수 있는 레이싱 게임이다. 3차원 폴리곤에 텍스처 매핑을 사용한 그래픽의 섬세함은 이제까지의 '데이토나 USA'나 '세가 랠리'에서 다소 개선되었다고 볼 수 있다. 레이싱 게임에 열광하고 있는 일본의 게임 팬들로서는 환영할 만한 기종인 것이다. '버철 스트라이커'는 오랫만에 세가로부터 출시된 본격적인 축구게임. 버철 화이터의 인기 캐릭터인 아키라의 철산고 커멘드를 입력하면 오버헤드킥이 나온다나 어쩐다나… 어쨌든 격투게임을 즐기는 기분으로 축구를 할 수 있다는 아이디어와 등장하는 인물들을 3차원 폴리곤으로 구성했다는 점이 돋보이는 게임이었다. '레일 체이서2'는 레일 위를 달리면서 화면 위에 나타나는 적을 공격하는 내용의 게임인데, 타고 있는 차량이 흔들릴 때마다 의자가 들썩거려서 분위기가 만점이었다. 전시회에 등장한 기종은 난이도가 다소 쉬운 편으로, 게임센터에 등장하면 더욱 어려워질 것으로 생각된다. 아케이드용 비디오 게임기 외에도 배구공을 직접 쳐서 구멍에 넣는 배구게임 같은 스포츠 게임이라든지, 우리나라에서는 아직 금지되고 있는 핀볼, 메달게임 등도 많이 전시되었다. 또 전시장의 한쪽에서는 차세대 게임기인 새턴과 그에 관련된 여러종류의 소프트웨어가 시판되고 있었다. '100만대 돌파 기념 세트'는 여기서도 날개돋힌 듯이 팔리고 있었다. 100만대 돌파 기념 세트에 끼워져나오는 '버철 화이터 리믹스'는 예상대로 대단한 인기를 누리고 있었다.

SEGA가 금후 주력으로 밀어붙일 레이싱게임 INDY 500.

가장 주목받았던 '레일 체이서2'는 게임의 진행에 따라 의자가 흔들린다.

버철 화이터 리믹스'가 들어 있는 '100만대 돌파 기념 세트'가 판매되고 있는 모습.

6월 22일 개최된 SEGA 어뮤즈먼트기기 신기종 발표회장의 전경.

잭키, 파이, 사라 등 3명으로 분장한 댄서들이 율동감 넘치는 춤솜씨를 자랑하기도 했다.

## 버철 화이터 카니발

**버철 화이터 카니발이란, 일본 전국에서 모인 버철 화이터의 강호들이 팀을 짜서 토너먼트식으로 경기를 펼치는 게임 경진대회이다. 그 외의 이벤트와 쇼로 버철 화이터 팬들을 열광시키는 데에 목적을 두고 있는 세가의 행사이다.**

**6월부터 개최되고 있는 이 카니발에 참가한 수백명의 버철 화이터 수련자들의 모습과 함께 버철 화이터 제작에 관여한 인물과의 인터뷰, 대회 참가자와의 인터뷰 등 챔프만의 기동력으로 독자 여러분의 눈길을 끌만한 내용을 소개하겠다.**

오오! 이런 미녀가 버철 화이터2를…! 이 아가씨는 7연승이나 거두었다

### 인터뷰 1 아키라 목소리의 주인공 미쓰요시

그가 담당하고 있는 분야는 세가 업무용 게임기에 사용되는 효과음 등 사운드의 조정이다. 그러나 그가 가지고 있는 재능이 게임을 통해 빛을 발휘하고야 말았다. 사람들에게 목소리가 좋게 들렸는지,' 등장인물의 목소리를 내보라' 고 여러 사람들의 권유 때문에 시험적으로 녹음해 보았던 것이 그대로 채택된 것이다. 이리하여 버철 화이터1의 아키라와 카게의 목소리를 녹음하게 되었다. '아직 10년 멀었어! (쥬넨 하야인다요)' 등 한국에서도 낯설지 않은 그의 목소리가 이때를 계기로 인정받아 이제는 그의 노래를 녹음한 음반까지 나오게 되었다.

바로 '섀도우' 댄서. 버철 화이터 등 게임 이미지 음악들이 미쓰요시의 목소리가 담긴 음반이다. 과연 미쓰요시의 재능은 어디까지 꽃을 피울 것인가 사뭇 기대된다.

아키라 목소리의 주인공, 미쓰요시(오른쪽)와 그의 상관인 나카무라

미쓰요시의 노래에 열광하는 VF 팬들

### 인터뷰 2 버철 화이터의 여전사, 오토모 유우코

오토모 유우코는 고교를 졸업하고 곧바로 사회인이 된 어여쁜(일본인의 기준으로!) 아가씨. 그러나 튀는 데가 없어 보이는 그녀의 외모와는 달리, 그녀는 버철 화이터의 강자 중 한명이다. 예선을 뚫고 본선까지 올라온 그녀의 실력은 함께 대회에 참가하고 있는 그녀의 친구 두 사람과 매일같이 수련을 거듭한 결과다.

한국에서 취재를 위해 왔다니까 수줍어서 도망다니던 그녀의 게임 경력은 놀랍게도 옛날의 '스페이스 인베이더' 시절로까지 거슬러올라간다. (아… 아니, 10년도 넘게 오락실을 출입했다고?) 그 때부터 게임에 심취한 그녀는 그 후 시간만 나면 오락실에 출입하곤 했다는데… 정말이지 장래가 촉망되는(?) 일본의 X세대이다.

"질 수 없다!" 주먹을 꼬옥 쥐어보이는 오토모 유우코

오토모 유우코는 예선을 보란 듯이 뚫고 본선에 진출한 실력자

긴급속보 1

# 聖剣伝説3

# 성검전설3

숙적이라고 불리우는 악의 존재야 말로 중요한 의미를 지니고 있다
성검전설3의 이야기를 빛나게하는 것은 주인공들만의 몫이 아니다

## 어둠으로부터 사자가 출현한다
## 악의 마학

「성검전설3」에서 가장 중요한 위치를 차지하는 「속성」. 이번호에서는 그 속성의 대한 것들을 상세하게 해설하고, 그리고 스토리의 열쇠를 쥐고 있는 「홍련의 마도사」에 대한 정보도 대공개한다.

■기종: 슈퍼컴보이
■제작사: 스퀘어
■장르: 롤플레잉
■용량: 32M
■현지 발매일: 95년 9월 예정
■현지 발매가: 11,400엔

## 어둠의 3대 세력

홍련의 마도사
미수 이자베라
죽음을 먹는 사나이

### 강대국을 섬기고 중립국에서 암약하는 3인의 악당!

강대국의 중립국에 대한 침략의 배후에는 「어둠의 세력」이 도사리고 있다. 3인의 악당이 강대국의 국왕을 부추겨서 그를 조종하고 있는 것이다. 결국 이 3인의 음모로 말미암아 전란의 시대가 도래하고 말았다.

하지만 3인의 배후에도 거대한 악이 존재한다고 한다. 그렇다면 그 거대한 악의 정체는...

홍련의 마도사

알테나 ↕ 폴세나

으하하하...
아직도 애송이구먼

알테나 도리의 여신을 섬기는 실력파 마도사. 폴세나를 침공할 때 듀란과 대결하여 그에게 치명적인 상처를 입혔다. 다음 목표를 폴세나의 영웅왕으로 삼아 본격적인 침략을 개시한다.

聖剣伝説3

## 국왕의 위기!

○영웅왕에 대한 실력 행사에 나섰다. 폴세나는 무너지는가…

○그러나 중과부적임을 깨닫고 순식간에 도망쳐 버리고 만다. 분하지만 승부는 뒤로 미루자

## 기다려라!

○자신이 섬기는 국왕을 위기에서 구하기 위해 일어선 듀란. 동료들과 함께 다시 한번 대결을 펼칠 것인가

도망치지마!!

**미수 이자베라**
**나발 ↕ 로랜드**

어떤 남자라도 맥을 못추는 요염한 미녀. 그러나 그 정체는 암코양이다. 나발 도적단의 두목인 프레임칸을 유혹하여 로랜드를 침략하게 만든 장본인이기도 하다.

호호호호... 장난은 이제 그만하라구

손을 뻗을 수조차 없다!!

정체를 밝혀라!!

○로랜드를 지배하는 이자베라 앞에 호크아이가 나타났다!

○이것이 진짜 모습이 아니란 말인가!

우히히히... 생각지도 않은 진수성찬이라니 크크크크...

**죽음을 먹는 사나이**
**비스트 킹덤 ↕ 웬델**

죽은 자의 혼을 먹는 일이 지상최대의 행복이라고 떠벌이는 정체불명의 마도사. 거대한 낫이 그의 이미지를 잘 대변하고 있다. 비스트 킹덤의 수인왕에게 아첨하지만 알 수 없는 성격 때문에 신뢰받지 못한다.

○달의 탑에서 죽음을 먹는 사나이로부터 의외의 사실을 알고 대드는 캐빈

○사나이는 캐빈의 순수한 마음마저 무참히 짓밟아 버렸다

도저히 용서할 수 없다!

## 위기일발!

○격분한 나머지 습격해온 캐빈을 어둠의 주술로 저지한다

세계를 공포의 도가니로 빠뜨린 마물

# 괴물신(神獸) & 보스

아주 먼 옛날, 마나의 여신에 의해 마나스톤에 봉인된 악의 화신 괴물신(神獸). 기나긴 시간이 흐르고 드디어 그들이 부활하기 시작했다! 세계는 또다시 어둠의 구렁텅이로 빠지고 말 것인가…

**세계를 구성하는 8가지 속성**

- 기본 속성 ➡ 地, 水, 火, 風
- 시간 속성 ➡ 光, 闇
- 신비 속성 ➡ 月, 木

## 8가지 속성의 힘을 지닌 8대 신수의 위협

신수란 세계를 구성하는 8가지 속성으로부터 만들어진 존재이다. 본래 그 자체는 완전한 모습을 갖추고 있지 않으며 각 속성의 힘을 지닌 '어떤' 모습을 하고 있다. 그러나 봉인이 풀린 지금, 그 사악한 힘의 영향을 받고 각 속성에 관계된 사물의 형체를 빌어 세상에 나타났다. 8가지 속성의 화신이라고 할 수 있는 신수를 처치하지 못하면 미래는 영원히 찾아오지 않을 것이다.

달의 신수 드랜

불의 신수 잔 비애

땅의 신수 랜드안버

나무의 신수 미스폴무

## 지금까지의 정보를 한눈에

### 1 캐릭터는 6인 중에서 고른다

전작에서는 주인공 3인이 정해져 있었지만, 3편에서는 6인 중에서 3인을 고를 수 있다. 가장 먼저 고른 캐릭터가 주인공이 되서 게임을 이끌어 간다.

듀란 안젤라 캐빈

샤를로트 호크아이 리스

### 2 트라이앵글 스토리란?

강대국 셋과 중립국 셋, 그리고 주인공과 그 동료 셋을 중심으로 한 이야기기 바로 트라이앵글 스토리이다. 누가 주인공인지, 동료는 누구를 고를 것인지에 따라 게임 전개가 변화하기 때문에 몇번이고 즐길 수 있다.

캐릭터 선택에 따라 게임 전개가 크게 달라진다. 시시각각 변하는 국가별 세력도에도 주의를 기울이자

### 3 전작을 훨씬 능가하는 「모션 배틀」

성검전설의 특징 중 하나인 「모션 배틀」이 보다 진화해서 등장한다. 적을 공격함으로써 게이지를 모아 필살기를 구사하는 「카운트 업 필살기」와 버튼을 계속 누르기만 하면 자동적으로 적과 싸워주는 「세미 오토매틱 시스템」이 그것이다.

세미 오토매틱 시스템 액션으로 약한 플레이어라도 가볍게 즐길 수 있는 오토 모드

카운트 업 필살기. 이로써 보다 빠른 전투를 즐길 수 있다

마법과 필살기가 보다 아름답게. 마법과 필살기 그래픽도 훨씬 아름다워졌다

### 4 클래스 체인지 시스템

2편에서는 마법을 사용하면 사용할수록 위력이 커지는 「숙련도 시스템」이 존재했지만 3편에서는 폐지됐다. 그 대신, 어느 일정한 레벨까지 캐릭터를 성장시키면 마나스톤의 힘을 빌어 클래스 체인지를 할 수 있다. 클래스 체인지는 빛이나 어둠 어느 것이라도 선택할 수 있다. 각기 특징적인 공격이 다르므로 플레이어의 취향에 맞는 캐릭터를 성장시키자.

마나스톤의 힘으로 클래스 체인지닷!

클래스 체인지는 빛과 어둠을 골라서 실행한다. 어떤 것을 고를 것인지는 플레이어의 자유

마나스톤의 힘을 빌어 파워 업. 강력한 기술을 구사할 수 있다

일정 레벨에 도달하면 마나스톤이 있는 곳에서 클래스 체인지할 수 있다

# 나의 최강권을 맛보겠는가...

◐「비공」을 습득하기 전까지는 밤에만 수인으로 변신할 수 있다

보통은 밤에만

◐조금씩 수인으로 변신해 간다. 수인 캐빈도 여전히 귀엽다

◐빛과 어둠, 어느쪽으로 클래스 체인지 하더라도 사용할 수 있다

## 「캐빈의 비공」
### 빛의 수호 아래 최강의 수인으로 변신하는 비법

캐빈은 세계가 밤으로 접어들면 강력한 수인으로 변신한다. 수인 상태에서는 공격력이 훨씬 높아지기 때문에 전투력이 낮은 초반부에서 맘껏 실력을 발휘할 것이다. 밤에만 사용할 수 있는 특수 능력이지만 캐빈이 클래스 체인지해서 「비공」이라고 하는 능력을 습득하면 마법의 링 커멘드에 「비공」이 생기고 전투 중에 사용하면 낮에도 수인으로 변신할 수 있다.

「비공」을 사용할 때의 소비 MP는 0이다. 그러나 수인으로 변신할 때까지 걸리는 시간에 대해선 아직 알려지지 않았다. 긴시간을 싸워야 하는 보스전에서 실력을 발휘할 수 있을지도...

## 「호크아이의 트랩」 자연의 힘을 이용해서 몬스터를 물리친다

호크아이가 빛쪽으로 클래스 체인지했을 때 될 수 있는 레인저계 캐릭터는 「트랩」이라고 하는 특수 공력을 지니고 있다. 전투 중에 마법의 링 커멘드 대신에 트랩의 링이 등장하고 마법 감각으로 사용할 수 있다. 地水火風 등의 여러가지 속성의 공격을 구사할 수 있다.

모든 자연이 내편이지

지나가는 나그네라고나 할까...

◐◐자연의 힘을 이용하는 것뿐이며 링 커멘드에 표시되어 있던 것들도 그대로 존재한다. 소비 MP는 비교적 적을 것인지...

트랩의 일인자 원더러

### 마법의 링과 다채로운 공격

마법의 링 커멘드와 같이 사용하는 특수 능력은 사용할 때까지 시간이 카운트 업 방식인 필살기에 비해서 짧게 끝낼 수 있는 것이 가장 큰 이점이다. 물론 어느 정도의 MP를 소비하겠지만.

레인저계의 트랩이나 닌자계의 인술 등이 준마법적인 성격을 띄고 있다. 아마도 마법처럼 地,水,風,火(지,수,풍,화) 등의 속성이 설정되어 약한 속성을 지닌 몬스터에게는 위력을 발휘할 지도...

닌자하면 역시 닌술

같은 바람계이지만 그래픽이 딴판이다

적도 사용할 수 있는 가능성이...

보스 캐릭터가 마법계 특수 공격을 사용한다는 것도 기정 사실

## 「듀란의 특수필살기」
### 멀리 있는 적까지도 몰살시키는 검기

검이나 활을 이용한 필살기도 레벨이 올라갈수록 직접 공격에 추가되어 멀리 있는 몬스터도 공격할 수 있다. 마법에 비해서 카운트를 저장하지 않으면 사용할 수 없는 점이 아쉽지만 그 분기점을 꽤 높다고 봐도 무방하다.

그래픽도 마법에 버금갈 정도로 화려하고 일행의 구성에 대해 연구하다 보면 시간이 걸리는 약점도 보완할 수 있다.

대지분출검

◐광범위하면서도 여기저기 동시에 공격할 수 있는 듀란의 필살기. 시간이 좀 걸리지만 MP를 소비하지 않고 진행할 수 있다

# 세계설정편

**스토리의 기초지식으로서 빼놓을 수 없는 세계 설정. 만물의 근원으로써 세계를 유지해온 「마나」를 키워드로, 「성검전설3」의 스토리 기반을 구축한 세계관을 철저하게 추궁해 보자.**

## 세계를 구성하는 마나를 철저 추구

「성검전설3」의 세계를 구성하는 마나. 만물의 근원으로서 존재하는 마나는 게임 설정이나 스토리에 여러가지 형태로 영향을 미친다. 「시간」의 흐름을 유지하고 태초에 세계를 공포와 살육으로 몰아넣었던 수신을 봉인해서 세계의 질서를 바로잡았다.

그러나 그 마나가 「변동」하기 시작하고 수신이 봉인에서 풀려났을 때 세계는 또다시 전화에 휘말리고 만다.

3편에서는 세계를 구성하는 마나를 핵으로 해서 「시간」, 「수신」, 「변동」, 「전화」를 키워드로 성검전설3의 세계를 둘러싼 설정을 설명하겠다.

마나의 여신으로 세이브나 회복을 할 수 있다

마나 스톤의 힘으로 클래스 체인지

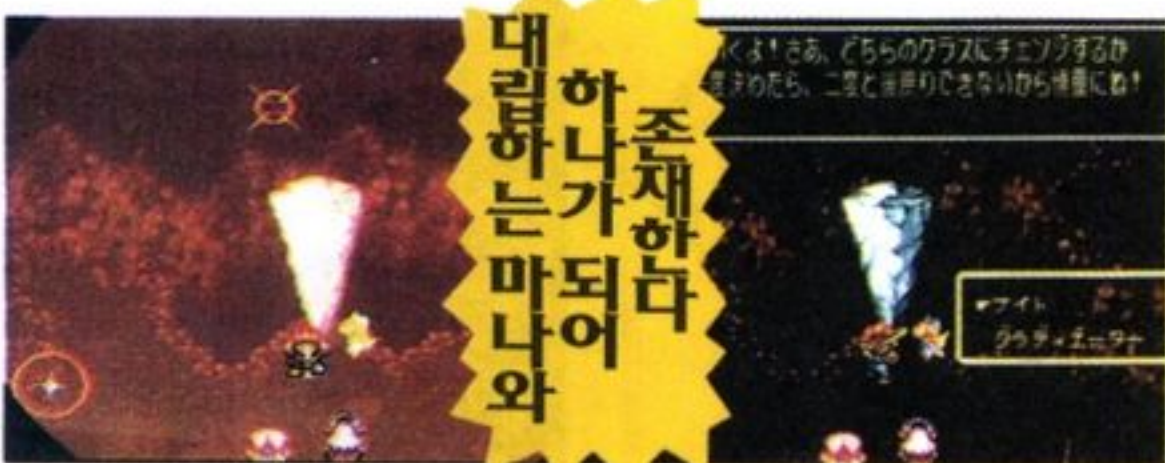
마나의 화신인 요전 페아리

마나에 뭔가 변이가 일어난 것일까...

## 마나의 3대 속성

마나 그 자체는 실체가 없고 오직 눈으로 볼 수 있는 모습은 그 힘이 담긴 마나 스톤뿐이다. 그러나 8개의 마나는 자신의 힘을 맡긴 화신으로서 각기 8가지 정령을 지상에 남겨두었다.

8개의 마나는 「4대 기본 속성」과 「2대 신비 속성」, 그리고 「2대 시간 속성」으로 분류할 수 있다. 게다가 각각의 마나는 같은 속성 안에서 대립하는 마나와 공존하고 있다. 예를 들면 「땅」과 「바람」, 「빛」과 「어둠」처럼 대립하는 성질의 마나가 하나로 성립되어 있다.

대립하는 마나와 하나가 되어 존재하다

클래스 체인지의 방향은 대표적인 예이다

마나의 대립과 균형으로 세계가 이루어졌다

## 8가지 마나의 속성 일람

| 기본속성 | 놈 (土) | 진 (水) | 사라만다 (火) | 운디네 (風) |
|---|---|---|---|---|
| | 대립 | | 대립 | |

| 신비속성 | 루나 (月) | 드리어드 (木) |
|---|---|---|
| | 대립 | |

| 시간속성 | 윌·오·위스프 (光) | 웨이드 (闇) |
|---|---|---|
| | 대립 | |

## 시간과 요일에 의해 파워가 변화

### 세계의 1주일과 요일



전세계의 질서와 균형을 이루고 있는 마나는 시간의 흐름을 유지하는데도 관여하고 있다. 3편에서는 1주일이 7개의 요일로 나누어진다. 우리의 세계에서 일요일에

낮에 여관에 들어가면 '밤에 깨워드릴까요'라고 묻는다. 혹시 밤에 무슨 일이 일어나는 걸까?

해당하는 것이 「마나의 기념일」로 그후에 「기본 속성」과 「신비 속성」 등 정령들의 요일이 이어진다. 이전에도 설명했듯이 3편에서부터 도입된 낮과 밤의 시간 개념도 마나의 지배 또는 「시간 속성」 정령에 의해 나타나고 있다. 이들 시간과 요일이 어떻게 게임에 관련되어 있는지 설명하겠다.

오늘은 루나의 날. 새로운 마음으로 모험에 나서볼까

## 낮과 밤으로 상황 변화

1일은 빛(윌 오 위스트)의 시간=낮, 어둠(쉐이드)의 시간은 밤 2가지로 구성되어 있다. 필드와 마을 안에서는 낮과 밤의 분위기가 급변한다. 특히 필드상에서는 달빛이 비치는 어두운 분위기로 변할 뿐만 아니라 출현하는 몬스터의 종류도 달라진다. 또 밤이 되어야만 발생하는 이벤트도 존재한다. 3편에서 처음 등장하는 블랙 마켓도 그런 이벤트 중의 하나이다. 낮에는 굳게 문이 잠겨 있지만 어둑어둑해질 무렵부터 괴상한 상인들이 나타나 다른 상점에서는 입수할 수 없는 귀중한 물건들을 판다.

밤

캐빈은 밤이 되면 수인으로 변신한다

낮

태양이 작열하는 필드

몬스터가 변화

괴상한 물건이 잔뜩 있다. 그런데 다트도 공격 무기인가?

블랙 마켓

밤이 되면 출현하는 포트와 모양이 형광색으로 괴상하게 빛나는 다스마탄고

## 마법도 파워 업

7개의 요일 중에서 가장 쓸만한 날이 「마나의 기념일」이다. 이날은 안식일이라서 모든 여관에 무료로 숙박할 수 있다. 플레이 도중에 돈이 부족할 때 편리하다.

마나의 기념일 이외의 날에는 어떤 효과가 있을까. 그것은 마법의 효과와 관계가 있다. 마법은 8가지 정령의 힘을 받아야 사용할 수 있다는 사실은 전에도 설명한 바 있다. 실은 요일도 마법과 마찬가지로 마나의 세계에 의해 지배되고 있다. 예를 들어 같은 불의 정령 사라만다의 마법을 구사하더라도 「사라만다의 날」에 구사하면 정령이 동시에 마법을 외워 보다 강력한 마법을 빌휘할 수 있다.

마나의 기념일에 여관에 숙박하면 완전히 공짜다

예전에는 축일날에는 몬스터도 얌전했는데...

요일을 고려해서 싸워라

사라만다의 날은 불의 정령 마법의 파괴력이 올라간다

메뉴 화면에 그 시점의 요일과 시간이 정령의 모습으로 표시된다

## 공격 연장선상에 필살기가 있다

### B버튼으로 순식간에 필살기 구사

**메인 캐릭터 이외 2인의 오토 캐릭터도 공격해서 카운트 업한다.**

치명적인 데미지를 입히는 필살기는 그 시스템이 완벽하게 개선됐다. 전작에서는 공격 버튼을 계속 눌러서 필살기 게이지를 올려야 했고 그 때문에 게이지를 축적하는 동안은 공격할 수 없어서 적 몬스터를 피해다녀야 했다. 그러나 3편에서는 적에게 공격을 가함으로써 게이지를 축적해 가는 「카운트 업 게이지 방식」을 채택하고 있기 때문에 통상 기술에서 곧바로 필살기로 이어진다.

오토 캐릭터의 필살기는...

L버튼 + B

사라만다의 날은 불의 정령 마법의 파괴력이 올라간다

R버튼 + B

오토 캐릭터인 안젤라의 필살기

긴급속보2

# YOSHI'S ISLAND

■기종: 슈퍼컴보이
■제작사: 닌텐도
■장르: 액션
■용량: 16M
■현지 발매일: 95년 8월 5일
■현지 발매가: 9,800엔

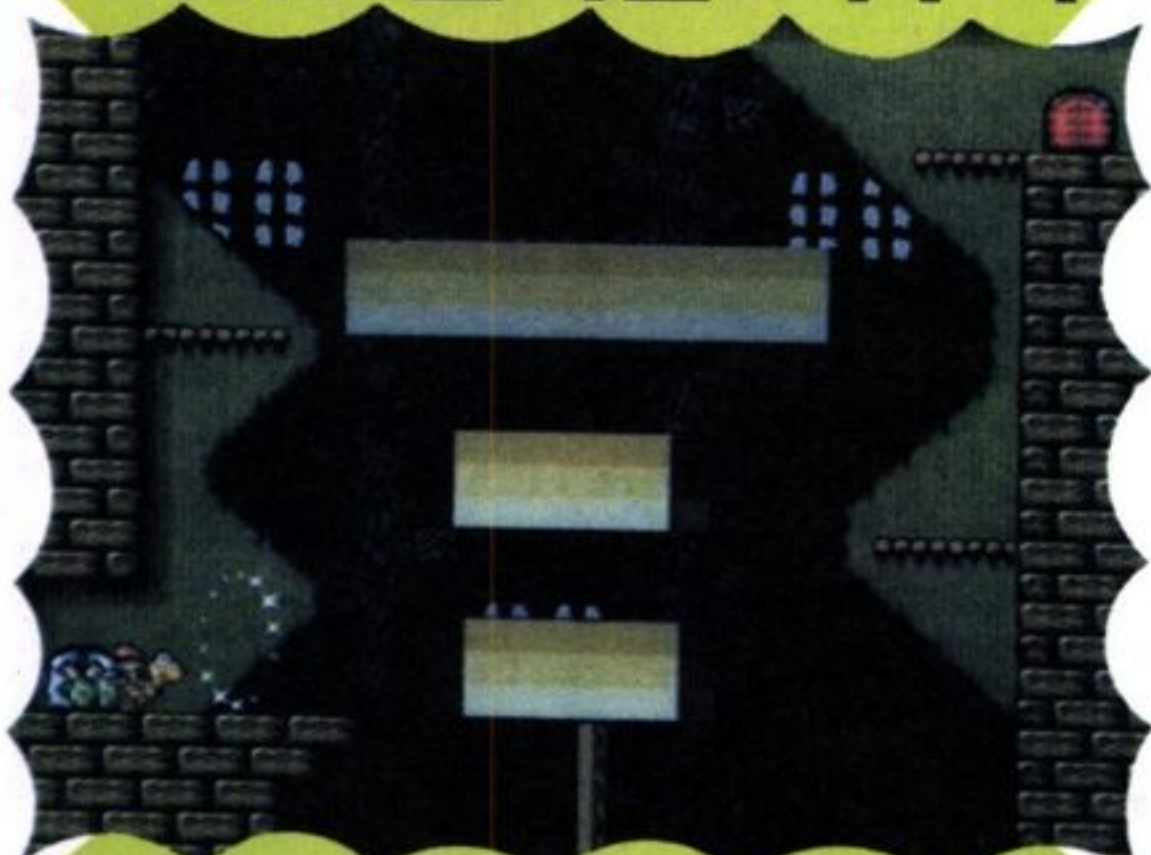
# 요시아일랜드

**8월 5일 발매를 눈앞에 두고 더욱 기대를 모으고 있는 「슈퍼마리오 월드」의 후속편 「요시 아일랜드」! 이번에는 감춰진 스테이지와 요시의 변신능력을 상세하게 소개하고 코스마다 나타나는 적보스들을 아이템을 이용해 쓰러뜨리는 방법도 전격 공개한다.**

## 비밀의 입체 스테이지를 지상에 재현!

시리즈 최초의 입체 스테이지. 빙빙 도는 폴리곤의 거대한 발판「뿌요뿌요」와 거대화된 중간보스 「테레사」, 머리를 쓰지 않고는 어지간히 쓰러뜨리기 힘든 보스「항아리 귀신」. 외견상의 귀여움과는 다르게 도전해 볼 만한 가치가 있는 액션 게임이 될 것같은 예감이 든다.

요시들이 활약하게 될 요시 아일랜드의 전경이다

아니! 폴리곤 나무가

빙글빙글 돈다!!

## 드디어 발견! 요시의 일곱가지 변신!!

슈퍼 드래곤인 요시는 아이템을 얻어 여러가지 모습으로 변신한다. 챔프는 요시의 변화무쌍한 다양성을 모두 밝혀냈다!
요시 아일랜드에서 등장하는 요시의 종류는 헬리콥터, 두더지 탱크, 기차, 경주 자동차 등 4가지이다. 그리고 마지막 한가지는 잠수함이다. 발사하는 어뢰는 새끼 요시일까?

## 월드 2의 전 코스에서 볼 만한 곳은?

| 코스 | 제목 | 설명 |
|---|---|---|
| 코스1 | 어슬렁어슬렁과 펄럭펄럭이 있다. | 중간 정도 위에서 돌이 굴러 떨어지는 부분이 가장 위험. 코인을 포기하고 탈출! |
| 코스2 | 미트씨와 바트군 | 신 캐릭터인 미트씨는 달갈을 캣치! 배트군은 되돌려 주러 온다 |
| 코스3 | 쯔무지군은 어떤 맛 | 배경이 비쳐 보인다. 도깨비 같은 적, 쯔무지군 등장. 아이템도 풍부하다 |
| 코스4 | 깜짝 테레사의 요새 | 중간보스에게 도착하기도 전에 많은 테레사가 습격해 온다. 테레사를 모두 열거 |
| 코스5 | 쥬겜을 조심하라! | 시리즈에서 보아온 악당, 쥬겜이 출현. 여기서는 기차에 모핑 |
| 코스6 | 수수께끼 미로 동굴 | 문안에 이상한 동물 보로드가 기다리고 있다. 수박씨 뱉기 시합이다 |
| 코스7 | 벽 구멍의 쥬겜! | 자동차에 모핑. 타이어가 늘어나므로 장애물도 박살난다 |
| 코스8 | 밀자밀자 항아리 귀신! | 「?」마크를 보거나 달갈을 맞추면 좋은 일이 생긴다. 그리고나서 항아리는 떨어뜨려라! |

## 월드를 클리어하면 타이틀 화면이 변한다!!

월드2의 나중 줄거리도 알고 싶어하는 분에게 먼저 정보하나를 소개한다. 먼저 타이틀 화면에 등장하는 섬의 건물을 잘 보자! 이 건물, 사실은 각 월드에 관련이 있는 건물이다. 제일 처음의 월드1에서, 오른쪽으로 돌면서 진행하는 구름 위가 월드5가 된다. 게다가, 어떤 월드를 클리어하면 화면이 다른 것으로 변화한다. 그것은....

타이틀 로고가 나오기 직전의 오프닝 화면이다. 건물의 위치, 알 수 있을까?

최종 목적지, 쿠파성은 어디에 있을까?

## 요시 아일랜드의 최대 뉴스 입수!

요시 아일랜드의 코스중에는 지금까지 소개할 수 없었던 새로운 속임수가 많다. 여기서는 그 중에서 5가지 뉴스를 추려본다.

### 뉴스1 슈퍼마리오의 등장!?

코스1 등에서 얻을 수 있는 아이템 슈퍼 스타. 이것을 얻으면 아기 마리오가 무적으로 파워 업한다. 슈퍼 마리오의 재능을 볼 수 있다.

슈퍼 스타를 얻으면 마리오가 무적으로 변한다. 아기이면서 적과 부딪혀도 괜찮고 게다가 어디라도 달려갈 수 있다

### 뉴스2 구조견, 포치의 비밀

중반에서 수수께끼의 강아지 포치와 만나는데, 포치는 우리편이다. 요시를 등에 태우고 어디라도 달려간다.

⬆포치의 등에 타고 장애물을 뛰어넘는 요시와 마리오. 그러나 요시보다 큰 강아지는 좀 무섭죠?

⬆이 기묘한 강아지가 포치다. 멍청해 보이지만 어쨌든 도움이 된다.

### 뉴스3 거대달걀의 효과

요시는 코스7의 살찐 적을 먹으면 거대한 달걀을 낳을 수 있다. 이 거대한 달걀을 적한테 맞추면 화면상의 적이 전부 스타로 변한다. 부적의 숫자도 배로 많아진다.

이 뚱뚱보 적이 거대한 달걀로!

우와! 요시의 키만한 큰 달걀이... 적이 스타로 되는 건 괜찮지만 엉덩이가 아프지 않을까?

### 뉴스4 어두운 코스의 속은?

코스8의 처음에는 화면이 새까맣다. 스포트 처리해서 요시의 주변은 희미하게 보이지만 돌연 적이 날라온다. 주의하며 빠져나가자!

### 뉴스5 스페셜 스테이지도 있다

그럭저럭 각 월드의 마지막에는 스페셜 스테이지 같은 보너스가 있을 것같다. 전 코스를 스페셜 플라워나 코인을 얻으면...

어두운 돌의 통로를 달려 내려오는 요시. 출구는 눈앞에 있다. 조심해! 하지만 이 뒤에는 보스가 있을지도 ...

# 스타의 부적이 끊기지 않게 골을 향해 오로지 달리자!

각양각색의 요시가 애기 마리오를 등에 태우고 섬내를 달리는 것이 이 게임이다. 적은 위에서 밟으면 쓰러뜨릴 수 있고, 당연히 코인을 100개 얻으면 1UP 할 수 있지만 약간 지금까지의 마리오와는 다르다. 습득한 후 본격적으로 진행하자.

날고 달리고 적을 먹어버리자. 정말로 기본적인 액션은 마리오가 요시로 변해도 동일하다. 적을 꿀꺽 먹어버리는 공격도 있다.

거의 모든 것을 먹지만 그 중에는 눈물나게 싫어하는 것도 있다

마리오를 둘러싸며 데려간다

등에 아기 마리오를 태우고 요시는 전부 6개의 월드를 달린다

1코스마다 교대로 옮긴다

## 기본은 점프

마리오 시리즈 중에서도 제일 중요한 움직임. 그것은 점프다. 이번에는 기술이 늘어서 공중에서 약간동안 버틸 수 있다.

좁은 발판을 향해 점프할 수도 있다

적을 위에서부터 밟아서 쓰러뜨리는 것은 지금까지의 시리즈와 공통

발을 펄럭이며 공중에 머물러 있는 시간을 약간 늘린다

## 엉덩이로 공격

큰 엉덩이로 적을 KO시키는 게 히프 드롭이다. 이것은 적을 쓰러뜨리는 것 이외에도 말뚝같은 장해물을 지면에 박는데도 쓴다.

튀어나온 말뚝은 요시한테 때리게 하자

요시가 엉덩이로 떨어지면 쿵 하고 둔한 소리가 난다

## 적을 꿀꺽

역시 요시가 제일 특기로 하는 것은 적을 먹어버리는 것이다. 대포탄(키라)정도는 끄떡없지만 그 중에는 먹을 수 없는 것도 있다. 편식인가?

## 마리오를 가드! 스타의 부적

보통 마리오는 스타의 부적이라는 힘에 보호를 받아 적을 못오게 막는다. 요시로부터 떨어지면 숫자가 줄어 버리지만 시간내에 다시 등에 태우면 괜찮다.

오른쪽 위의 노란색 숫자가 타이머의 카운트를 표시한다.(0이 되면 실패)

숫자가 0이 되면 적이 가까이 온다

마리오가 떨어져도 숫자가 많으면 안심

## 스타로 늘린다

그 스타의 부적을 회복하는 방법이 있다. 그것은 스타라고 하는 아이템을 얻으면 된다. 최대 30카운트까지 늘릴 수 있기 때문에 역시 얻어 놓으면 안심할 수 있다.

스타는 괴상한 구름 등으로부터 공급받는다

한번 나온 스타는 반드시 모두 얻자

## 중간링에서도 부활

스타의 부적에 남아 있는 카운트는 코스 도중에 있는 중간링에서 부활시킬 수 있다. 이 링을 묶어 놓으면 실패했을 때도 그 장소에서 다시 스타트할 수 있고 부적도 회복되어 매우 편리하다.

화면 중앙에 있는 동그라미가 중간링이다. 무조건 묶어라

# 이번에는 적을 달걀로 공격한다!!

요시한테 굉장한 공격력이 생긴 것을 이제 모두 알고 있을까? 적을 먹고 달걀을 낳아 그것을 적한테 던진다. 그러나 달걀을 낳든지 말든지는 자유다. 종래와 같이 그대로 적을 뱉어내도 O.K! 상황에 따라 사용하자.

일단은 적을 맛있게 먹자. 쩝쩝

잘 맞추면 적은 시들시들 없어진다. 반드시 맞추자

**가질 수 있는 달걀은 최대 6개**

요시가 한번에 가질 수 있는 달걀은 최대 6개이다. 사용하면 곧바로 적을 먹어 보충하자. 달걀이 없으면 진행할 수 없는 스테이지도 있다.

달걀은 요시의 엉덩이에 있다. 항상 주의하자

**잘 겨눠 맞췄다**

**적은 커서로 겨냥한다**

달걀던지기의 장점은 위아래 180도 사이를 겨냥할 수 있다는 것이다. 또 달걀이 벽에 반사하는 성질을 이용하는 공격도 가능하다.

달걀은 바로 위에서도 겨냥할 수 있으므로 편리하다

## 던져서 맞으면 아이템도 얻는다

달걀의 이용은 공격뿐만이 아니다. 보통 닿지 않는 장소에 있는 아이템을 얻기 위해서도 사용할 수 있다. 또 달걀의 색깔도 보통 녹색 이외에 3가지색이있다. 속에서 아이템이 나와 기분좋다.

⬆빨간색 코인은 각 코스에 20개씩 감춰져 있다

⬅여기저기에 코인이 떨어져 있다. 마구줍자!

오른쪽 위의 괴상한 구름에 맞으면 아이템을 얻을 수 있다

| 핑크색 달걀 | 빨간색 달걀 | 노란색 달걀 |
| --- | --- | --- |
| 핑크색의 달걀이 깨지면 안에서 스타가 나온다. | 언뜻 위험한 색처럼 보이나 안에는 빨간색 코인이 있다. | 노란색 달걀의 안은 보통 코인이다. 하지만 유익하다. |

# 이것이 세계 최초로 공개하는 월드1-1완전 지도!!

게임의 대략적인 룰을 알고 있는 상태에서 이번에는 무대 소개를 해보자. 먼저 전6월드의 최초 연습코스 와 WORLD 1-1을 천천히 해설한다. 아직 초반이기 때문에 속임수는 어렵지 않으나 게임의 본질적인 요소가 꽉찬 스테이지이다.

## 슈퍼FX칩으로 그래픽도 진화

요시 아일랜드에서는 와일드 트랙스 등에 사용되어 온 FX칩이라고 하는 보조칩 덕분에 다량 스크롤 등 지금까지 보다 그 이상의 시각효과를 누릴 수 있게 됐다.

회전하는 오브젝트의 위에 탄다. 이것도 아마 폴리곤일 걸

### 아름다운 다중 스크롤

월드1-1은 바로 앞의 튤립, 요시가 걸어 다니는 곳, 그리고 배경의 3종류의 스크롤로 되어 있다. 물론 어른거림 따위는 전혀 없다. FX칩의 위력이다.

스무드한 스크롤로 무의식중에 눈이 도는 것 같았다

화면에 캐릭터가 많아도 어른거리지 않는다

## 이후에 계속되는 모험

다음은 월드1-2 이후의 스테이지부터 즐거운 모험을 요약해서 소개한다. 감춰진 문이 있고 강제스크롤적인 면도 있고 결국에는 4면에 한번 중간 보스가 나오는 등 그야말로 바로 무궁무진 많이 있다!

이처럼 보스가 흐늘흐늘할 수 있는 것은 FX칩 때문이다

MD

# X-MAN2

X-MEN 2

■ 제작사:세가
■ 장 르:액션
■ 용 량:12M
■ 현지 발매일:발매중
■ 국내 발매가:60,000원

**만화, 비디오로 출시되어 미국, 우리나라 등에서 선풍적인 인기를 끌었던 횡스크롤 액션 게임인 「X-MEN2」가 드디어 한국에 상륙했다. 챔프에서는 「X-MAN2」의 스테이지 구성 및 각 캐릭터의 특성을 공개한다.**

## 파락스 바이러스에 걸린 지구를 구하라!

파락스라는 외계에서 온 악의 군단은 과학적인 악의 바이러스를 지구에 침입시켜 세계 정복을 목적으로 지구에 모든 생물들을 그 악의 바이러스로 감염시켰다.

지구 생물들은 외계인의 마음에 동화되고 복종하기 시작했다. 그러나 X-MEN은 바이러스의 힘에 영향을 받지 않는 지구 침략의 유일한 걸림돌이었다.

그래서 X-MEN을 자신들의 적으로 삼고 심복 로보트에 X-MEN을 찾아내고 없애도록 프로그램화시켰다.

공격의 두번째 단계로 파락스는 X-MAN의 제거를 위해 거대 기계화시킨 센티널을 부활시켰다. 파락스는 X-MAN을 자신들에게 있어서 최대의 적이라고 선언하는데…

자! 과연 X-MAN이 파락스의 계획을 물리치고 이 지구를 구할 것인지 아니면 파락스가 지구를 정복할 것인지는 바로 여러분의 손에 달려 있다.

저 안에 무엇이 있는지 궁금하군

여기가 바로 센티널의 내부이다

## 〈각 캐릭터의 소개 및 특성〉

■ **비스트**:덩치에 걸맞게 X-MAN 멤버 중 최강의 파워를 자랑한다. 웬만한 적은 한방에 해치운다. 물론 덩치가 큰 만큼 스피드는 최저 수준이다.

해이저 빔을 쏘면 어떡 아니 엉뚱한 곳에 레

자! 골라~ 골라~ 캐릭터는 모두 6명. 한명이 더 늘어날 수도..

역시 대단한 파워군. 그런다고 바닥을 다 부수면 어떡하나!

■ **사이클롭스**:역시 X-MAN의 리더답게 스피드, 파워가 상위급이고 원래의 레이저빔 또한 건재하다. 그러나 다른 캐릭터처럼 벽에 붙거나 움직일 수 없다.

■ **감비트**:X-MAN의 일원으로 봉과 카드 다루는 솜씨는 가히 독보적이다. 사이클롭스와 마찬가지로 벽에 붙을 수 없다.

■ **나이트 크럴러**:생긴 것은 이상하지만 X-MAN에서 스피드와 점프력은 최고이다. 그의 특수 능력은 텔레포테이션. 이것을 잘 사용하면 스테이지 공략은 식은죽 먹기..

■ **사일록**:X-MAN의 유일한 여성으로 사이킥 나이프가 그녀의 주무기. 신비의 닌자로 부터 고대의 닌자술을 배웠다는데..(닌자의 정체가 궁금하군?)

■ **울버린**:생긴것 답게 야성미가 넘치는 X-MAN으로 가장 생존 능력이 탁월하다. 이 캐릭터의 주목할 점은 체력 게이지가 줄어들고 나서 조금 시간이 흐르면 자동으로 회복된다는 점이다. 그러나 특수기가 없고 보통 공격과 전진하면서 베기뿐이다.

역시 그의 카드 날리는 솜씨는 일품

오데로 갔나~오데로 갔나~ 오데가! 나이트크럴러의 특기인 텔레포테이션

그녀의 체력 게이지가 많을 때에는 나이프의 길이도 더 늘어난다

특수기가 없는 울버린의 전진 베기

## 중간 보스의 등장

스테이지는 총 6개로 나누어져 있고 각 스테이지를 넘기거나 죽었을 때 마다 다른 캐릭터를 고를 수 있다. 그리고 세번째 스테이지부터는 중간 보스들도 등장한다. 가장 주의해야할 스테이지는 두번째와 세번째 스테이지이다.

두번째 스테이지에서는 보스를 깨고 나면 그 기지가 약 2분 후에 터지기 때문에 그 안에 왔던 길로 빠져나가야 한다. 물론 기억력이 좋은 독자들은 별 어려움 없이 공략할 것이다.

지금은 그렇게 공격하지만 저 기계속으로 몰아넣기만 하면 끝이다

역시 필살기가 다른 캐릭터에 비해 화려하다

공중부양술도 가능하다

이 벽은 우리편이 깨뜨릴 수 없고 적이 깨도록 유인해야 하는데..

◐◑이곳이 첫 스테이지인 시베리아. 아! 보기만 해도 춥군
◑세번째 스테이지. 아벨론 기지 뒤에 지구의 모습이 아름답군

◐◑레이저 광선을 피해서 내려가야 하는데.. 정말 큰일이야!
◑세번째 스테이지의 중간보스 등장

◐◑보스를 깨고 이 지점으로 다시 되돌아 와야 하는데
◑자 과연 왔던 길로 무사히 시간내에 빠져 나갈수 있을까?

## 2인 동시 플레이 가능. 그러나 도중 참가는 불가!!

2인 동시 플레이가 가능하지만 미션 도중 죽으면 다른 캐릭터가 죽거나 그 스테이지를 클리어하지 않는 한 다시 참가할 수는 없다. 즉 1P로 게임을 하는 도중 2P의 참가는 불가능하다.

그리고 한가지 약간 특이한 것은 게임기를 켜자마자 6명의 캐릭터중 한 캐릭터가 나와 첫 스테이지의 미션에 참가하고 그 스테이지를 클리어하고 난 후에야 제목과 제작사 등이 나온다는 것이다.

끝으로 한가지 아쉬운 점은 X-MAN의 모든 캐릭터를 등장시켰으면 하는 바램이다. 아마 3탄에서는 모두 등장할지도...

첫 스테이지를 깨고 난 뒤에야 뒤늦게 나오는 제목

## 마지막 보스 마그네도를 고를 수 있다!!

이 게임에서 가장 큰 특징이자 하이라이트는 바로 세번째 스테이지인데 왜냐하면 이곳에서 아케이드 대전 액션게임 X-MAN의 마지막 보스인 마그네토가 우리편이 된다는 점이다.

방법은 먼저 이 스테이지의 보스를 깨고 나면 마그네토가 등장해 공격을 한다.

이때 마그네토를 죽이려는 멍청한 짓(?)을 하지 말고 화면의 맨 오른쪽으로 몰고가면 원자장치가 나온다.

거기에 마그네토를 몰아넣으면 짠자잔!

드디어 다음 스테이지부터 마그네토를 고를 수 있다.

마그네토는 보스답게 특수기가 화려하고 점프할 때와 지상에 있을 때 2종류로 나누어진다. 다른 캐릭터에 점프력은 최고이지만 반면 스피드는 좀 떨어지는 편이다.

드디어 모습을 드러낸 아케이드 게임의 보스인 마그네토!!



## 철권 신기술 공모전 당첨자 발표

철권 신기술 공모에 많은 엽서를 보내주신 독자 여러분께 감사의 말씀을 드립니다.

챔프는 여러분들이 보내주신 신기술들을 일본어로 번역해 3차례에 걸쳐 일본 남코로 보냈습니다. 그러나 세계의 벽은 역시 높았습니다. 외국에서 온 엽서인 탓일까? 우리 독자들의 신기술은 순위 안에는 들지 못했습니다. 그저 추첨을 통해 5명의 독자가 뽑혔을 뿐입니다. 그러나 독자 여러분! 실망할 필요는 없습니다. 우리도 철권보다 더 재미있는 게임을 만들 수 있도록 우리들 각자가 더욱더 노력합시다. 그래서 언젠가는 세계의 게이머들이 보내는 엽서를 받도록 합시다.

**〈일본 공중전화카드 5명〉**

송정일/
정해규/
유선진/
김황용/
손호연/

# 슈퍼 동키콩 GB

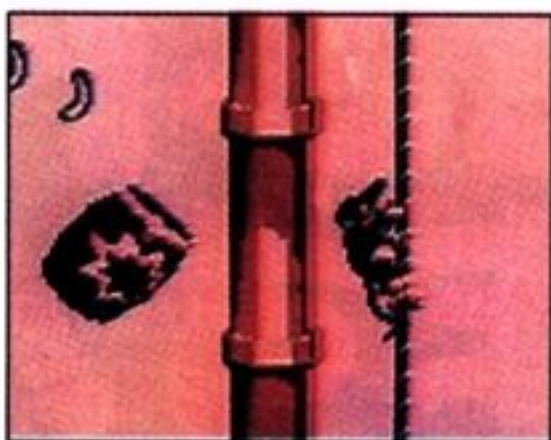
- ■ 제작사:닌텐도
- ■ 장 르:액션
- ■ 용 량:4M
- ■ 현지 발매일:95년 7월 27일
- ■ 현지 발매가:3,900엔

**"아니, 이것이 정말 게임보이용 게임이야!" 하는 감탄사가 흘러 나올정도로 높은 완성도를 실현한 「슈퍼 동키콩 컨트리GB」. GB의 한계를 초월한 동키콩의 세계로 출발!**

## GB로 나들이 온 동키와 디디

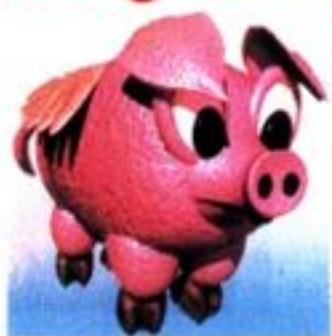
GB용 「슈퍼 동키콩 컨트리」의 기본적인 게임 내용은 물론 3D 랜더링기법을 사용하여 부드러운 그래픽을 실현하고 있다. 게다가 새로운 캐릭터를 등장시켜 오리지널의 요소도 추가하여 GB만의 개성을 발산하고 있다.

SFC용에서는 동키콩과 디디콩이 한조를 이뤄 함께 행동했지만 GB에서는 플레이어가 조종하는 캐릭터만이 화면에 표시되며 상황에 따라 두 캐릭터를 번 갈아 사용할 수 있는 기본 시스템은 변함이 없다.

GB용에는 SFC에서는 등장하지 않았던 6체의 새로운 보스 캐릭터들이 추가되어 동키와 디디의 길을 가로막는다. 팡키콩과 캔디콩이 등장하지 않는 것과 주인공들을 도와주는 매뉴얼 프랜드도 4체에서 2체로 줄어 동키콩와 디디콩의 모험은 더욱 어려워졌다.

화면은 단색이지만 움직임은 SFC용에 뒤지지 않는다

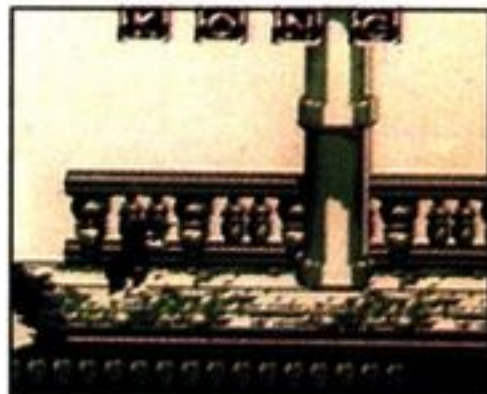
## 동키와 디디의 길은 우리가 확실히 막는다!

하늘을 나는 플라잉 피그

회호리 톨네드

흉폭한 물고기 펑 피쉬

갑각류 프라파

## K·O·N·G을 모으는 저장 시스템

GB용에서는 세이브 방법이 대폭 변경됐다. 게임 중에 아이템으로 등장하는 K·O·N·G의 4개의 문자를 모으면 그때까지 플레이한 데이터가 저장된다.

K·O·N·G을 모아 저장한다. 클리어한 레벨은 어디서든지 재생 가능하다

저장 OK!

## 동키콩과 디디콩의 액션 퍼레이드

동키콩과 디디콩의 액션은 GB용에서도 건재하다. 단, 동키콩의 핸드 슬라프(지면을 쳐서 움직이게 하는 액션)가 사라진 것이 다소 아쉽지만 그 외의 액션은 그대로 재현하고 있다.

**점프**
게임에서 가장 많이 사용하는 액션. 대쉬나 롤링과 연결하여 사용하면 큰 점프를 할 수 있다. 역시 몸이 가벼운 디디가 높이 점프할 수 있다

**롤링**
몸을 회전시켜 적을 공격하거나 연속 회전하여 점프를 하는 등 다양하게 응용해서 사용한다. 동키콩은 힘을 압축하여 천천히 도는 것이 특기이며 디디콩은 측면 회전을 주로 사용한다

**통 옮기기**
파워맨 동키는 손쉽게 통을 들어 올려 사용할 수 있지만 디디에게는 다소 벅찬 액션이다. 통 위에 올라타고 이동하는 액션도 가능하다

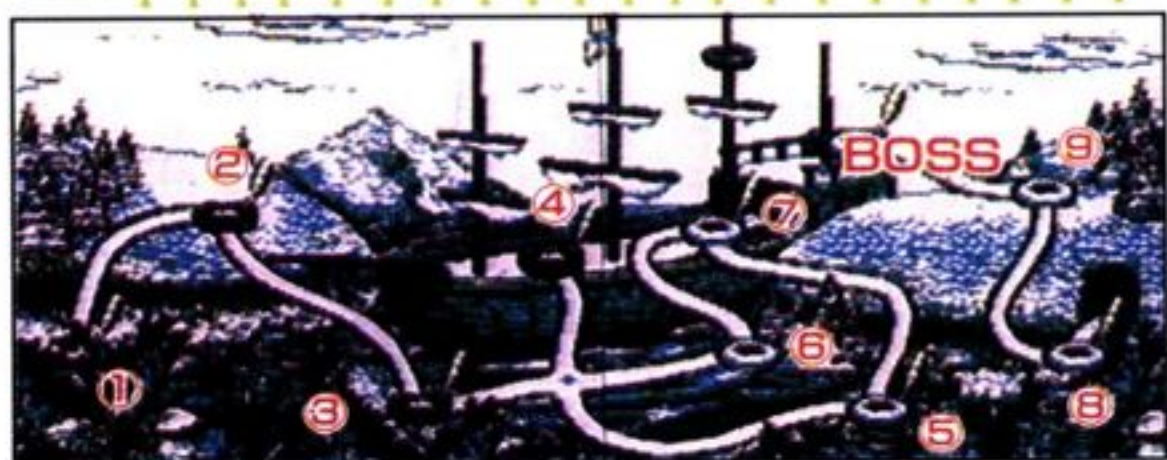
**로프 액션**
로프나 식물의 줄기를 사용해 이동하는 액션. 무거운 동키가 매달려도 로프는 끊어지지 않으니 안심하고 사용할 수 있다

**수영**
지상에서는 무적인 동키콩도 물 속에서는 그저 어린애이다. 디디는 버튼의 연사로 간단하게 물을 가르며 이동할 수 있다

## 모험의 무대가 펼쳐진다!

### WORLD 1 해적선의 습격

동키와 디디의 모험이 시작되는 최초의 무대는 바로 월드 1로 레벨 1과 같은 곳이다. 아래 사진의 중앙에 위치한 범선은 바로 숙적 크렘린의 해적선이다. 정글, 해적선 등 모두 10개의 스테이지가 준비되어 있으며 각 레벨마다 다채로운 구성의 재미를 즐길 수 있다.

### WORLD 1 지도



**레벨 1. 람비 정글**
가장 먼저 플레이하는 스테이지. 동키와 디디에게는 몸을 푸는 정원 정도의 스테이지이다

**레벨 2. 눈덮힌 산**
열대 정글에서 온 동키 일행에게는 너무 추운 스테이지. 눈덮힌 산의 이미지를 보여주는 CG. 순백의 세계를 즐겨보자

**레벨 3. 로프 정글 1**
언뜻보면 레벨 1과 비슷하지만 수많은 로프가 등장하는 것이 특징이다. 후반에는 로프 액션을 다양하게 사용할 수 있는 장면이 나오는 등 가장 볼거리가 많은 어려운 스테이지이다

날면서 탄환을 발사하는 이 스테이지의 보스

**레벨 4. 해적선 1**
레벨 4는 바로 크렘린의 해적선이 무대이다. 배위이기 때문에 갑판 위의 로프를 이용하는 것이 중요 포인트이다

**레벨 5. 타이어 정글**
레벨 1과 비슷한 분위기의 스테이지. 도처에서 나타나는 타이어는 올라타면 높이 날아오를 수 있다

**레벨 6. 로프의 계곡**
서커스처럼 타이밍을 맞춰 이동하는 스릴 넘치는 스테이지

**레벨 7. 해적선 2**
레벨 4와 마찬가지로 해적선이 무대이다. 그러나 목적지까지 가는 길이 더 길고 함정도 많다

**레벨 8. 로프 정글 2**
열대 정글에 로프를 사용한 함정이 가득한 스테이지. 후반에는 벌떼들이 길을 가로 막는다.

**레벨 9. 통이 있는 설산**
서커스의 인간 대포처럼 안에 들어가면 밖으로 발사되어 나오는 통이 수없이 나온다. 후반에 통이 계속해서 나오는 부분은 월드 1에서 가장 어려운 부분이다

**보스**
와일드 스팅 - 월드 1의 보스는 거대한 가오리, 와일드 스팅이다. GB용 오리지널 보스로 자신의 몸으로 부딪히면서 공격한다

# 택틱스 오거

SFC

- 제작사 : 퀘스트
- 장 르 : 네오 RPG
- 용 량 : 24M
- 현지 발매일 : 95년 가을예정
- 현지 발매가 : 미정

**기다리고 기다리던 「택틱스 오거」의 최신 정보! 지금까지 게임에서는 볼 수 없었던 독특한 시스템의 탑재. 아름다운 그래픽으로 실현된 3D 입체맵 등의 매력을 지니고 있어 더욱 기대를 모으고 있다.**
**일러스트의 결정판, 전투의 무대가 되는 발레리아제도의 전체 지도, 그리고 전투로 변화하는 역사를 최초로 공개한다.**

## 파란만장한 역사의 소용돌이에 휘말린 발레리아국

오래전 오직 힘이 세계의 모든 것이며 철의 가르침과 어둠을 지배하는 역이 지배하는 '제테기네아' 라고 불리우는 시대가 있었다…

오베로해의 서쪽에 떠 있는 발레리아섬은 해상무역의 중계지로 중요한 위치를 점하고 있었다. 그러나 이러한 혜택을 입은 사람들의 부와 권력에의 욕심으로 인해 전쟁이 끊이지 않는 지역이기도 했다.

섬에는 폴스타, 갈가스탄, 바크램의 세 민족이 공존했지만 권력 전쟁이 일어나 세력분포에 변동이 일어나기 시작한다.

약 50년에 걸친 전쟁에 새로운 희망이 보이기 시작하는데… 5개국으로 분열됐던 발레리아섬 제도에 마침내 영웅이 등장한다. 섬의 북동부에 위치한 바니시아국의 폭정을 견디다 못한 민중들이 반란을 일으켰고 이 반란을 지휘한 도루가루아는 후에 패왕의 자리에 앉게 된다.

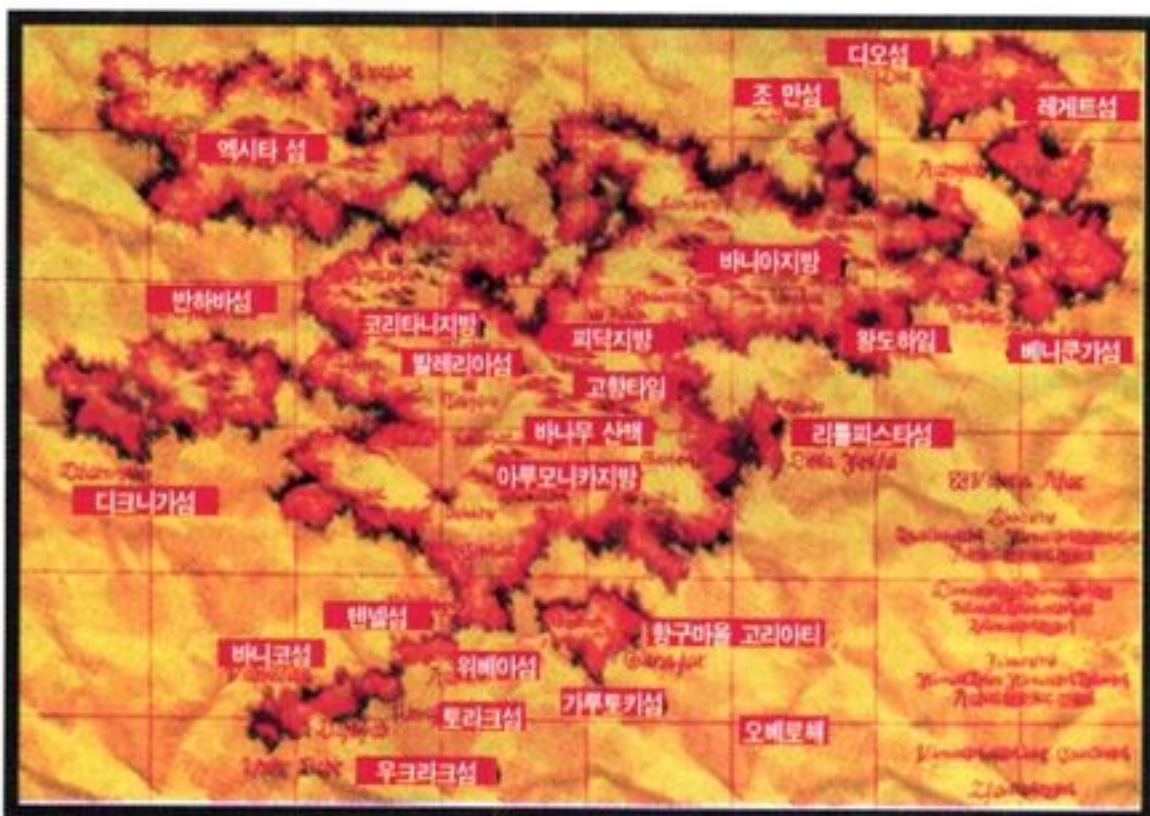
내란은 '통일전쟁' 이라는 명분으로 수년동안 계속되며 최종적으로 피다크와 바니시아를 통합한 도루가루아와 코리타니를 휘하에 넣은 브리간디스국 로드릭과의 전쟁으로 집약된다.

마침내 전쟁에 승리한 도루가루아는 발레리아 제도의 통일을 이룩한다. 그는 통일후 '민족 융화' 를 가장 중요한 정책으로 내세웠고 평화를 지키기 위해 온 힘을 기울였다. 그러나 그 평화도 그리 오래 가지는 못하는데….

발레리아제도 전체지도

발레리아제도의 세력도 - 통일전

## 내란의 발발과 민족분쟁

패왕의 사망을 계기로 이 다민족 국가는 흔들리기 시작한다. 후계자를 둘러싼 권력투쟁 속에서 실권을 잡은 것은 구발레리아 왕국의 사제 브란타 모운이었다. 브란타 모운은 피라하교의 최고 실력자로 궁정내에서 세력을 넓혀가고 있었다. 북쪽 대륙을 지배하는 로디스 교국과 밀약을 맺고 로디스국의 강대한 군사력을 등에 업고 구왕국을 지탱해온 바크람인 지도

### 제테기네아 신화와 발레리아의 종교

이 세계에는 다채로운 종교가 존재한다. 전작에서 반란군을 지지했던 로슈폴교, 북쪽의 가르시아 대륙의 신앙 바스크교, 그리고 피라하교. 이들 종교의 근저에 흐르고 있는 것이 바로 제테기네아 신화였다. 발레리아 사람들은 이 신화에 등장하는 신들(바람, 불꽃, 대지, 물)로 부터 수호받는 신을 한명씩 선택한다. 선택한 신의 속성에 따라 마법의 효과가 달라지는 등 중요한 요소로 영향을 미친다.

자들을 통괄한 바크람은 섬의 북동부를 지배하는 바크람 발레리아국을 건국한다. 이 움직임에 반발한 코리타니성의 발바도스 추기경은 갈가스탄인을 모아 섬의 남부에 갈가스탄왕국으로 독립한다. 소수 민족 폴스타인은 알모리카성의 롱페 공작을 지도자로 추대하여 갈가스탄 침략에 대항하지만 반년만에 군사력의 열세로 패배하게 된다. 갈가스탄 왕국에서 박해를 받고 남방 지구로 쫓겨나 갈가스탄국의 자치구로 지배를 받게 된다.

후계자 문제로 시작됐던 발레리아섬의 전쟁은 야망과 민족감정에 휩싸인 채 종결됐지만 간신히 균형상태를 이루게 되었고 언제 깨질지 모르는 평화를 맞이하게 되었다.

도루가루아왕의 사후, 다민족국가는 흔들리기 시작하며 후계자 문제를 놓고 권력 분쟁을 일으켜 또다시 전란의 불길 속에 휩싸이는데…

밀약을 맺은 로디스국에서 파견된 암흑기사단 단장 란스롯은 발레리아 전국 제패를 꿈꾸는 브란타를 제압하고 진군을 막아 버린다

**변화된 발레리아제도의 세력도**
**도루가루아왕 사후**

**바크람 발레리아국** - 로디스 교국의 비호를 받고 브란타 모운 사제가 건국한 바크람인 국가. 구발레리아왕국의 수도 하임을 중심으로 북동부를 지배한다

**암흑기사단 롤스로리언** - 바니시아의 전략 거점을 제압하자 곧이어 북상. 엑시터섬, 반하바섬, 디크니거섬 등을 손에 넣고 세력을 넓혀가고 있다

**갈가스탄왕국** - 전체 인구의 70%를 차지하는 갈가스탄인의 국가로 섬의 남부 90%를 지배한다. 왕국 각지에서는 폴스타인인의 저항운동이 끊이지 않고 일어나고 있다

**폴스타인 자치구** - 갈가스탄 왕국에 의해 지정된 자치구. 지도자 롱페 공작이 잡혀간 후 소수민족인 폴스타인은 섬의 남부에 얼마되지 않는 토지로 쫓겨난다

## 또다른 영웅의 전설이 시작된다!

새로운 전쟁의 서막은 폴스타인이 살고 있는 항구 고리아티에서 시작된다. 눈이 내리던 어느날 밤, 조용한 항구에 암흑기사단 로스로리언이 습격하여 마을을 불태우고 공격하는 사건이 일어난다. 반란 분자가 숨어 있다는 정보를 입수한 암흑기사단은 마을을 모조리 불태우고 목사 한사람을 연행해 간다. 이 목사의 아들이 바로 이 게임의 주인공인 데님 파우엘이다.

고리아티의 참사가 있은지 1년이 흐른 후 연행된 아버지와 살해당한 마을 사람들을 위한 복수에 불타는 데님은 친구인 바이스로부터 암흑기사단 란스롯이 또다시 이곳으로 올 것이라는 정보를 입수하게 된다. 누나 카튜어, 동료 바이스와 함께 란스롯을 기습하기 위한 계획을 세우고 그를 기다린다. 그러나 정작 나타난 란스롯은 이름만 같은 다른 사람으로 동쪽의 제노비아 왕국에서 추방당한 기사였는데….

## 오프닝 최초 공개!

데님의 아버지가 암흑 기사단에게 연행되고 있다

항구마을 고리아티가 로디스 교국의 암흑기사단에게 습격당했다

고리아티 참사이후 1년이 지났다. 아버지를 잃은 데님은 동료와 함께 복수할 계획을 세운다

대화를 나누고 있는 데님일행에게 다가오는 란스롯. 협공을 펴려고 하는데…

기다리고 있던 상대는 제노비아의 성기사. 그를 믿을 것인지는 플레이어의 판단에 달렸다. 이곳에서의 판단이 게임의 시나리오를 변화시킨다

## 데님의 최초 목적은 롱페 구출!

게릴라 활동을 시작한 데님 일행의 최초의 목적이 밝혀졌다. 그것은 갈가스탄의 발바도스 추기경에게 잡혀간 롱페를 구출하는 것이다.

어느쪽을 선택할 것인지는 플레이어의 자유이다. 게임 중에 몇차례의 선택이 준비되어 있고 이것은 스토리에 영향을 미치게 된다

## 마법 시스템을 알자!

### 마법은 상점에서 구입한다

구입할 물건의 주문서를 선택한다

「택틱스 오거」에서 사용하는 마법의 특징과 새로 추가된 신 마법을 공개한다. 이 게임에서 쓰이는 마법의 특징이라고 한다면 마법을 사용하기 위해서는 주문서가 필요하다는 것이다. 주문서는 데님 일행이 해방한 마을의 상점에서 사거나 패배한

적에게 입수하기도 한다. 또한 주문서에는 계급에 따라 장비 제한이 있다.

'동지를 모아라'는 돈을 지불하고 동료의 유니트를 고용한다. 불필요한 유니트를 매각하기도 한다

## 지형에 따라 마법의 위력이 변한다

택틱스 오거 세계의 지형에는 지수풍화의 정령이 존재한다. 마법 효과는 그 지형에 따라 영향을 받는다. 예를 들면 물의 마법은 마술사가 정령이 많은 강에서 사용하면 위력이 올라가지만 사막에서 사용하면 위력이 매우 떨어진다.

**이 수치에 주의하자!**
오른쪽 하단의 수치는 각각 청색은 물, 녹색은 땅, 적색은 불, 황색은 바람의 정령의 수를 표시한다

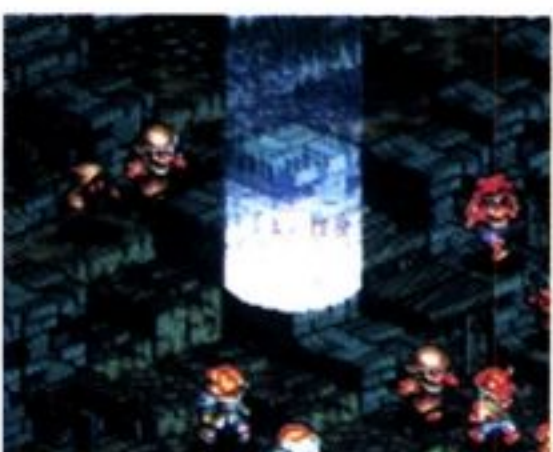
'데프~'라는 마법은 지형에 머무는 4정령의 균형을 변화시킨다. 하네라는 바람을 강하게 하고 땅을 약하게 한다. 바서는 그와 정반대. 죠쇼넬은 불을 강하게 하고 물을 약하게 하며 그루자는 그와 반대의 효과를 갖는다. 마법의 효과범위는 필드 전체에 영향을 미친다.

### 아이스 블라스트

| 속성 | 물 | 타입 | 공격 |
|---|---|---|---|

水계의 기본적인 공격 마법. 물의 신인 그루자의 힘을 빌어 강력한 냉기를 만들어 내서 적에게 데미지를 입힌다. 수계의 마법은 비, 눈, 태풍과 같이 기후가 나쁠때 효과가 더욱 높아진다

### 엑소시즘

| 속성 | 신성 | 타입 | 공격 |
|---|---|---|---|

빛과 전쟁의 신, 이슈탈의 가호를 받아 사용하는 퇴마의 마법. 스켈톤과 같은 언데드는 통상 공격으로 쓰러뜨려도 곧 부활한다. 그러나 엑소시즘으로 영을 제거하면 언데드라고 해도 두번 부활하지 않는다

### 데드쇼트

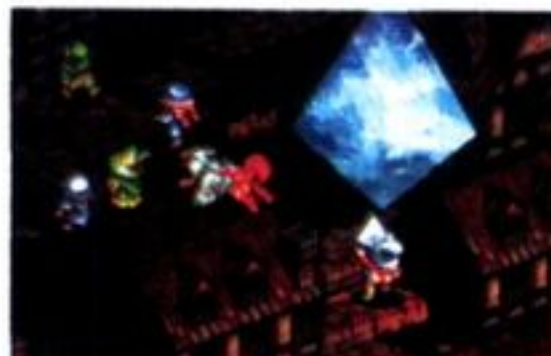
| 속성 | 바람 | 타입 | 공격 |
|---|---|---|---|

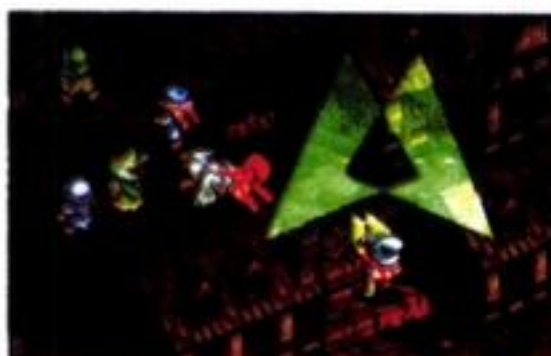
충격파를 발사하여 적에게 데미지를 입힌다. 바람계에서는 가장 기본적인 마법이다. 바람계의 마법은 바람의 신 하네라의 힘을 빌어 바람이나 번개 등의 힘을 이용한다. 악천후에서는 효과가 높다

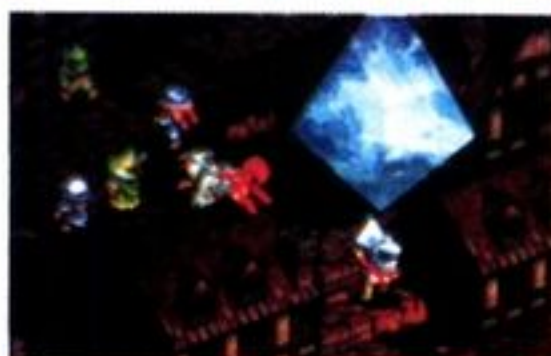
### 어시드 크라우드

| 속성 | 땅 | 타입 | 공격 |
|---|---|---|---|

### 데프 하네라

| 속성 | 바람 | 타입 | 보충 |
|---|---|---|---|

### 데프 그루자

| 속성 | 물 | 타입 | 보충 |
|---|---|---|---|

### 데프 바서

| 속성 | 땅 | 타입 | 보충 |
|---|---|---|---|

### 데프 죠쇼넬

| 속성 | 바람 | 타입 | 보충 |
|---|---|---|---|

## 캐릭터 완벽 공개

**발레리아에 평화를 가져온 위대한 왕**
### 패왕 도루가루아 오베리스 발레리아

몇개의 국가와 민족이 난립하고 있던 발레리아섬을 무예, 지혜, 덕망으로 통일한 발레리아 왕국의 국왕. 국왕이 된 후에는 다양한 민족을 모아 사람들로부터 '명군'이라는 칭호를 얻게 된다. 그러나 확실한 후계자가 없었기 때문에 왕의 사후에 또다시 전란에 휩싸인다.

**야망에 불타는 바크람 발레리아국 주교**
### 브란타 모운 사제

도루가루아왕 사후, 지배계급 바크람인을 선동하여 북방에 있는 로디스 교국과 밀약을 맺어 섬을 지배하려는 야심을 품고 있다. 원래 도루가루아왕의 신뢰를 얻고 있던 인물로 실권을 잡았지만 야망의 목적은 아직 밝혀지지 않고 있다

**로디스 교국에서 파견된 암흑기사단 단장**
### 란스롯 타르타로스

로디스 교국의 왕국, 사루디안 교황 직속의 기사단인 로스로리언에 소속되어 있으며 교황의 오른팔과 같은 존재이다. 로디스 교국에서 브란타를 지원하기 위해 발레리아섬에 파견된다. 주인공 데님의 아버지를 잡아간 장본인으로 데님의 적이다

**민족분쟁을 불러 일으킨 갈가스탄 왕국의 지도자**
### 레운더발바도스

발레리아섬의 남반부를 손에 넣기위해 '민족쟁화'를 일으켜 소수 민족인 폴스타인을 억압한다. 그의 이런 압정에 갈가스탄 사람들 조차 반발하게 되는데 그런 움직임들도 군사력으로 제압해 버리는 냉혹하고 잔인한 성격의 지도자이다

### 포로가 된 폴스타인의 지도자
## 제다 롱페공작

소수민족인 폴스타인을 해방시키기 위해 갈가스탄에 저항하는 지도자로 전에는 알모리카의 성주였다. 갈가스탄왕국과 전투를 펼치지만 반년만에 대패하고 전쟁포로가 되어 유배되는 신세가 된다

### 아버지를 위해 싸우는 주인공
## 데님 파우엘

고리아티 출신의 폴스타인. 고리아티 습격시 목사인 아버지가 반란의 주모자로 암흑기사단에게 붙잡혀 가서 행방불명이 된다. 아버지를 찾고 폴스타인을 해방시키기 위한 반란군에 들어가 싸우게 된다

### 데님을 지켜주는 아름다운 누나
## 카튜어 파우엘

데님의 누나. 일찍 어머니를 잃은 데님에게는 어머니와 같은 존재이다. 싸우는 것은 좋아하지 않지만 데님을 위해서 싸우는 용감한 누나로 아버지에게 교육을 받아 성직자로서 회복마법을 사용한다.

### 데님의 멋진 친구
## 바이스 보젝

처음으로 등장하는 신 캐릭터로 고리아티 출신으로 어렸을 때부터 데님의 절친한 친구였다. 암흑기사단의 습격으로 아버지를 잃고 천애고아가 된다. 데님과 함께 해방군 게릴라 활동에 참가한다

### 신생 제노비아 왕국에서 추방된 성기사
## 란스롯 해밀턴

전작에서 등장했던 캐릭터로 제노비아왕국 성기사단의 단장이었으나 국왕 트리스탄의 노여움을 사서 국외로 추방된다. 동료와 함께 용병의 일을 찾아 방랑하고 있다

### 바람을 부리는 날개달린 사나이
## 카놉스 올프

신생 제노비아 왕국 마수군단 단장이었으나 란스롯과 마찬가지로 국 외 추 방 처분을 당했다

### 노령의 점성술사
## 포렌 문

원래 신생 제노비아 왕국의 마법군단장으로 예언자의 풍격을 갖추고 있다. 란스롯과 마찬가지로 국외로 추방 처분을 당해서 방랑중인 신세이다

# 뉴 캐릭터 지상 공개

위의 캐릭터는 물론 새롭게 등장하는 뉴캐릭터 3인이 추가로 공개됐다! 데님의 아버지 브란시, 란스롯 해밀턴과 행동을 같이하는 2인의 전사가 바로 그들이다.

### 밀딘 폴혼

제노비아 왕국 성기사 단원이었지만 란스롯과 마찬가지로 해외추방 처분을 당한 기사.
말이 없고 부드러운 성격이다.

### 길더스 W 반

밀딘의 동료로 백작이다. 술과 여자를 매우 좋아하는 정이 깊고 믿을 만한 사나이이다

### 브란시 파우엘

데님의 아버지로 반란 주모자로 지목되어 암흑기사단 란스롯에게 체포된 후 소식이 끊겼다. 사망한 것으로 추정된다

# 떠돌이 시렌

SFC

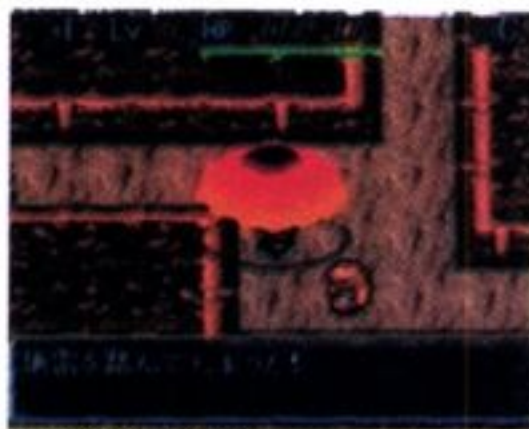
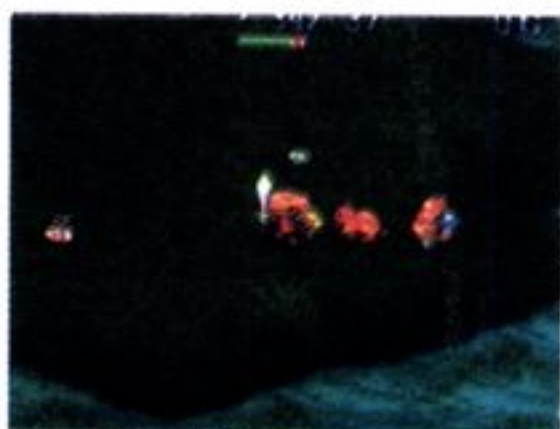
■ 제작사:춘소프트
■ 장　르:롤플레잉
■ 용　량:미정
■ 현지 발매일:미정
■ 현지 발매가:미정

**챔프는 「떠돌이 시렌」의 최신 정보를 입수했다. 게임을 플레이할 때는 변화하는 던전맵이 있지만 실제로는 변하지 않는 고정맵도 존재한다는 사실을 알아냈다. 게다가 새로운 아이템과 몬스터에 대한 정보도 공개됐다.**

## 고정맵이 있다는 것이 판명됐다

「이상한 던전」의 특징이라고 하면 던전으로 들어갈 때 맵이 변화한다는 것이다. 그 이유는 던전 내의 방이나 통로가 랜덤에 의해 다시 구성되고 있기 때문이다. 「떠돌이 시렌」도 그 시스템에는 변화가 없지만 던전과는 별도로 변화하지 않는 맵(고정 맵)이 있다는 것이 판명됐다.

고정 맵이라고 해서 전혀 변화하지 않는다는 것은 아니다. 이 맵은 평원이나 늪지 등의 특정한 장소가 1장의 맵으로 되어 있고 그것이 여러 종류로 준비되어 있으며 그 중에서 하나의 맵이 나타나게 된다. 그러나 이 고정맵이 어떤 형태로 등장할지는 현재로서는 밝혀지지 않고 있다.

고정맵이 던전맵과 다른 점은 단조로운 던전과는 다른, 숲이나 호수 등 변화무쌍한 지형을 즐길 수 있다는 것이다. 그리고 고정맵에서는 매번 변화되는 던전과는 달리 지름길이나 아이템의 위치 등을 생각하면서 공략하는 편이 유리하다.

**변화하는 던전**
통로나 방의 재구성은 임의적으로 변하기 때문에 던전에 들어갈 때와는 다른 맵에서 즐길 수 있다

**늪지의 고정맵**
간신히 늪지에 도착했다. 적의 공격을 피할 장소가 없기 때문에 주의해서 전투를 해야만 한다

## 새로운 시스템

새롭게 판명된 아이템은 3종류의 방패. 이것들은 단순히 방어구가 아니다. 어떻게 쓰느냐에 따라 여러가지 효과가 있는 아이템이다.

**지뢰 방지의 방패**
지뢰를 밟아도 데미지를 받지 않는 방패이다

**묵직한 방패**
다른 방패와 합성하면 굉장한 방패가 된다

**배틀 카운터**
직접 공격을 받을 경우 데미지의 일부를 상대에게 되돌려 주는 방패

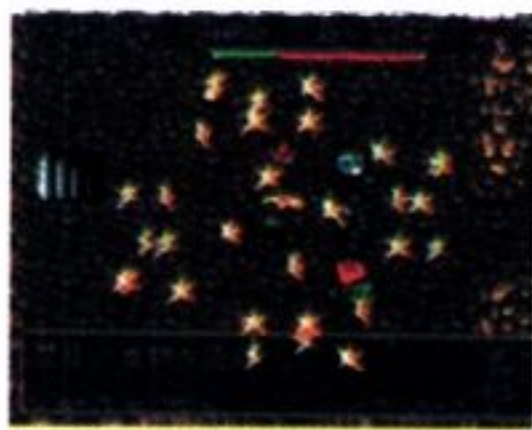
## 새롭게 등장하는 몬스터

새롭게 등장한 2인의 몬스터를 소개한다. 이들은 특수 공격을 가지고 있기 때문에 전투에서 시렌을 고전케 할 것임에 틀림없다. 이들을 만나면 특별히 주의하자. 덧붙여서 '데부타'라는 이름의 유래는 뚱뚱한 돼지이기 때문에 붙여졌다고 한다.

**데부타**
돌팔매질의 명수. 이 녀석은 자신과 시렌의 사이에 벽이 있어도 반드시 명중시킬 수 있기 때문에 주의

**셀 아머**
이 녀석에게 공격하면 자신의 장비품을 떨어뜨리게 된다

## 여행에 도움이 되는 신시스템이 등장

「떠돌이 시렌」은 기본적으로 전작인 「톨네코의 대모험」의 시스템을 계승하고 있다. 그렇지만 새롭게 추가된 시스템도 있다. 여기에서 소개할 것은 그 신시스템 중의 아주 일부이다. 또 두루마리 편지나 풀 등의 아이템이나 함정 종류 등도 늘어났다.

새로운 아이템인「전멸의 두루마리」로 몬스터를 일망타진!

## 가이바라가 만든 합성 항아리의 비밀이란

산꼭대기 마을에서 항아리 가게를 하는 도예가 가이바라. 그는 합성 항아리 제작에 여념이 없다.

이것은 2종류의 무기를 합쳐 보다 강력한 무기로 만드는 항아리이다. 방패의 합성도 가능하다.

가이바라다! 내가 항아리의 대가

정취와 품격이 흘러 넘치는 고풍스러운 가게 모습이다. 정말로 보물이 있는 가게일까? 발이 떨어지지 않는다

드디어 완성! 재빨리 도전하자

파워 업!!

가지고 있는 미노타울스의 도끼와 요사스러운 칼 카마이타치 + 3을 항아리에 넣는다

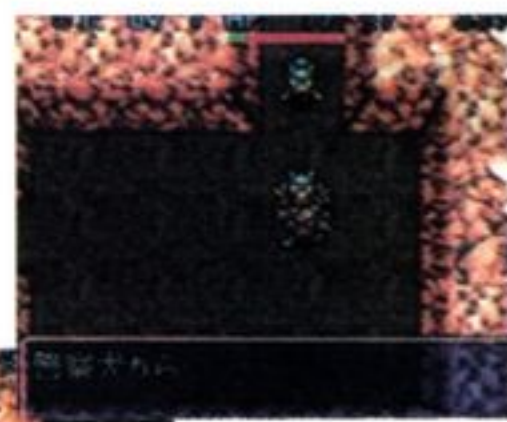
미노타울스의 도끼 + 3으로. 요사스러운 칼 카마이타치의 특수 능력도 남아 있다

## 던전 내에 아이템 가게가 신장개업

던전 내에 가게가 등장. 여기에서는 아이템을 살 수 있을 뿐 아니라 불필요한 것은 돈으로 교환해 준다. 또 돈이 없을 때에는 훔치는 것도 가능하다. 다음 플로어까지 멀리 도망치면 괜찮지만 잡히면 비극적인 결말을 맞게 된다.

주인 옆에 아이템이 놓여져 있다. 저 무기도, 이 풀도 전부 가지고 싶다

《장소를 바꾸는 지팡이를 사용해서》

▲ 장소 바꾸는 지팡이는 자신과 상대의 장소를 바꾸는 능력이 있다. 가게의 출구에 서 있는 주인과 바꿔 볼까

▲ 잡히면 죽을 각오를 해야한다

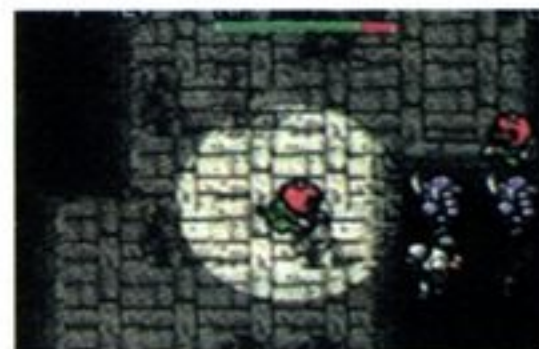
◀ 애앵~ 경보기가 울리면 경관과 경찰견이 쫓아 온다. 그 전에 도망치자!

## 부엌칼로 몬스터의 고기를 먹는다

새로운 아이템인 부엌칼을 입수해 몬스터를 쓰러뜨린 후에 몬스터의 고기를 먹으면 잠시동안 그 몬스터로 변신할 수 있다. 또 강한 적에게 약한 몬스터의 고기를 던져 약한 모습으로 변신시켜 버린 후에 해치우면 유리하다.

시렌의 나라 음식의 신, 부후의 이름을 가진 부엌칼. 자르는 능력은 최고이다

파코레프킨의 고기의 효과는!? 파코레프킨은 호박 모양의 몬스터. 맛있을 것같다

호박인데 왜 고기일까? 잘 생각해 보고 먹자

파코레프킨과 마찬가지로 벽을 빠져 나올 수 있게 된다

여행의 신 크론의 순풍을!!

# 캡틴츠바사 J

SFC

■ 제작사:반다이
■ 장 르:스포츠
■ 용 량:미정
■ 현지 발매일:미정
■ 현지 발매가:미정

**2002년 월드컵을 향해 츠바사가 달린다!**
**축구에 목숨을 건 숏돌이들이 펼치는 화려한 액션을 즐겨보자.**

## HEROES 패기 넘치는 스트라이커들의 불타는 슈팅이 작렬한다!!

관중들의 뜨거운 응원의 열기속에 펼쳐지는 축구시합중 가장 감동적이고 가슴 뛰는 순간은 바로 골대 속으로 공이 빨려 들어가는 바로 그 몇초의 순간이다! 축구팬들을 폭풍 속으로 몰아넣고 팀을 승리로 이끌 슈퍼 쇼트가 지금 여기에 다시 펼쳐진다!

세계청소년 선수권대회의 우승은 바로 츠바사의 품에!!

축구를 위해 태어난 천재
**오오조라 츠바사**

츠바사가 슛팅 자세에 돌입했다. 초강력 슛은 골대를 향해 날카로운 포물선을 그리면서 날아간다

골대를 향해 돌진하는 축구공의 탄성을 들어보라!

### 필살기 2 네오 타이거 슛

일본고교 축구계의 에이스 스트라이커 휴가의 호쾌한 슛도 건재하다. 상대팀의 방어벽을 완전히 무너뜨리는 폭발적인 위력을 지닌 초강력 슛!

반드시 강력한 무기로 한 몫 할 것이다.

맹렬한 돌파력을 지닌 휴가의 슛. 유럽 원정때 습득한 슛이다

### 미사키와의 골덴 콤비로 슛 결정!

게임보이용

라이벌 수철과의 대항전. 물론 전반 종료와 동시에 미사키가 출장한다. 츠바사와 콤비를 이룬다면 단숨에 골문 앞으로 달려가 슛을 날릴 수 있을 것이다.

츠바사와 미사키의 환상적인 패스워크는 수철의 수비를 완전히 분산시킬 것이다

### 필살기 1 플라잉 드라이브 슛

브라질의 프로팀에서 활약하고 있는 츠바사. 그가 축구의 고향이라 할 수 있는 브라질에서 맹연습 끝에 만들어낸 새로운 필살슛이 드디어 게임에 등장한다. 각도를 자유롭게 변화시킬 수 있는 슛으로 골문을 노려라!

●축구와 연령●

| 대회 | 연령 |
|---|---|
| 월드컵 | 제한없음 |
| 올림픽 | 23세 이하 |
| 세계청소년선수권대회 | 20세 이하 |
| 쥬니어선수권대회 | 17세 이하 |

우승을 목표로 츠바사가 뛴다

상급

### 세계 청소년 선수권대회

세계 최강을 결정하는 월드컵의 청소년판이라 할 수 있다. 20세 이하라는 연령 제한이 있기 때문에 패기만만한 청소년들이 경기를 펼친다. 참고로 이 대회보다 어린 선수들이 펼치는 쥬니어 선수권대회가 있다.

나의 목표는 오직 세계 제일이다!

포효하는 맹호
휴가 고지로

## 최대의 라이벌 츠바사와의 격렬한 경합이 펼쳐진다!

게임보이용

전일본 소년축구대회에서 예선, 결승전의 2번에 걸친 경기에서 대결을 펼치게 되는 츠바사와 휴가. 불꽃튀는 공방전을 펼치며 한치의 양보도 용납치 않는 이 두캐릭터의 격돌 장면도 멋지게 재현되었다.

승리의 집념을 불태우는 휴가와 츠바사가 격돌한다

## 필살기 3 아오이군의 비밀의 필살 슛

그리고 또 한명, 세계 청소년 선수권대회편에서 결코 잊어서는 않될 사람이 바로 이 캐릭터, 아오이 신고! 세리에 A의 청소년팀에서 활약하는 아오이는 독자적인 필살 슛을 앞세워 등장한다. 츠바사와의 콤비 플레이도 기대하시라~

강력한 슛에 대기의 공기도 주춤한다

꿈에 그리던 필드에서 츠바사와 만났다!

태양왕자
아고이 신고

## SFC용 오프닝 살짝 공개!

세계 청소년선수권대회의 우승을 노리는 츠바사와 그의 친구들. 전일본 청소년 멤버1을 발표하여 세계 제일을 노리고 맹연습중이다. 그러나 뜻하지 않은 의외의 적 출현으로 세계 무대를 앞에 둔 그들을 가로 막는데……

츠바사와 아오이가 꿈을 이룰 수 있는 바로 앞에 와 있다

나의 목표는 오직 세계 제일

미사키와 휴가는 기자회견장에서 우승할 것을 선언한다

리얼 JAPAN 7 등장!!

캡틴 츠바사 가이드

## 일류 지도자가 되는 왕도

캡틴 츠바사는 좋아하지만 축구는 좀 지루해서 싫어하는 사람을 위한 잠깐 코너.

초급

등번호의 비밀은?

### 포지션과 등번호의 관계

11인의 선수는 FW(포워드)=공격수, DF(디펜스)=수비수, MF(미드 필드)=게임을 리드하는 공격수, GK(골키퍼)=골대를 지키는 수비수로 나누어진다. 포지션과 등번호의 관계는 바로 아래사진을 보면 쉽게 이해할 수 있을 것이다. 즉, GK는 1번, 활약하는 사람은 10번을 다는 것이 통례이다.

포워드 FW
미드필드 MF
디펜더 DF
골키퍼 GK

GB

# 스트리트 화이터 Ⅱ GB

- 제작사 : 캡콤
- 장　르 : 액션
- 용　량 : 4M
- 현지 발매일 : 1995년 8월 11일
- 현지 발매가 : 4,800엔

**아케이드 사상 공전의 대히트를 기록했던 대전 액션게임 「스트리트 화이터 Ⅱ」가 4년 동안 각종 하드로 이식된 이래 드디어 게임보이로!**

## 기본 시스템은 변화가 없다

게임보이용 「스화Ⅱ」가 아케이드용으로 등장한 지 4년의 세월이 지난 후에 다시 우리앞에 등장한다. 화면내의 격투가를 조종하여 1대 1로 싸우는 시스템은 요즘의 격투 게임에도 결코 뒤져 보이지 않는다. 레버(십자 버튼)를 사용해 이동과 방어, 버튼으로 공격이라는 기본은 게임보이용에서도 변함없다.

캐릭터 선택 화면. 아케이드용과 같은 인원이지만 얼굴 표정은 좀 다르다

슈퍼 게임보이를 사용하면 배경으로 캐릭터마다의 스테이지가 준비된다

## 게임 모드는 모두 3가지!!

게임 모드는 대 컴퓨터전이 2종류, 캐릭터끼리로 대전하기 위한 것이 1종류. 물론 통신 대전도 가능하다.

### 〈노멀 모드〉

가장 기본이 되는 모드. 컴퓨터 캐릭터를 한사람씩 쓰러뜨려 가서 마지막으로 「베가」를 쓰러뜨리면 게임 클리어로 끝난다.

### 〈대전 모드〉

캐릭터끼리 대전하기 위한 모드. 싸우는 스테이지를 임의로 선택할 수 있는 것이 특징. 2P를 조작하지 않고 필살기 커멘드를 연습하는 것도 가능.

싸움이 한번 끝날 때마다 캐릭터를 바꿀 수 있다

### 〈서바이벌 모드〉

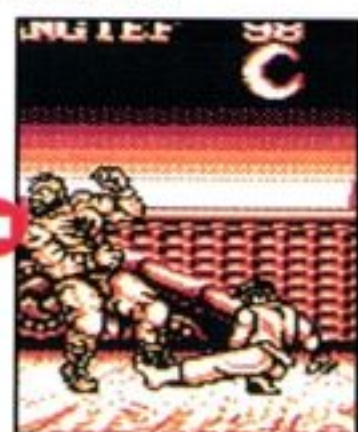
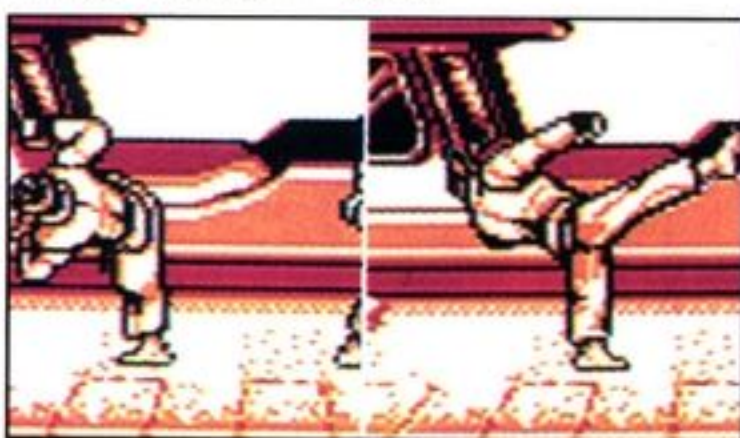
게임 보이용 오리지널 모드. 승부는 단 한번이고 승리한 후 바이탈 게이지가 일정량 밖에 회복되지 않는 가혹한 모드이다.

첫번째 캐릭터로 베가가 나오기도 한다

## 공격 버튼은 6개에서 2개로

「스화Ⅱ」의 특징으로서 공격 버튼이 6개라는 것을 들 수 있었다. 원조부터 최신작까지 모두 6개의 버튼을 사용했었다.

그러나 게임보이에는 버튼이 2개밖에 붙어있지 않다. 그 때문에 이 2개의 버튼을 펀치와 킥으로 나눠 사용하고 버튼을 누르는 정도로 강약을 조절한다. 게다가 근거리와 원거리로는 기술의 그래픽이 다르다고는 말할 수 없다. 보통 기술도 상당히 다채로운 공격이 펼쳐지는 것이 「스화Ⅱ」이다.

인기높은 연속기. 웅크린 킥부터 시작

파동권!! 몸이 젖혀질 정도의 파워. 도저히 막을 수 없다

약한 공격은 버튼을 누르면 바로 기술이 나오지만 강한 공격은 기술이 나오기 전에 모션이 들어간다.

## GB 「스화Ⅱ」의 사실

타이틀이 「스트리트 화이터 Ⅱ」라고는 하지만 아케이드용을 그대로 이식한 것은 아니다. 휴대용 게임기만의 특징적인 부분을 여기서 설명한다.

승리포즈도 상당히 충실히 재현됐다

## 1 사천왕 캐릭터의 일부가 등장한다

아케이드용 「스화Ⅱ」에서는 플레이 캐릭터로서 선택할 수 없었던 바이슨, 발로그, 사가트, 베가. 게임보이용에서는 바이슨과 사가트를 사용할 수 있다.

「스화Ⅱ」인데도 사가트와 바이슨이!?

## 2 던지는 기술은 각 캐릭터마다 하나씩

대전시 사용되는 기술은 타격계뿐만이 아니다. 원래대로라면 캐릭터마다 여러가지 던지는 기술이 있었지만 게임보이용 「스화Ⅱ」에서는 각 캐릭터마다 1종류씩 밖에 없다.

가일의 드래곤 스프랙스도 이와 같다. 공중 던지기는 삭제되어 있다

## 3 얼굴 모양은 「슈퍼~」로부터 계승

확실히 캐릭터 얼굴은 아케이드용 「스화Ⅱ」당시의 것은 아니다. 아무래도 「슈퍼」또는 「X」와 같은 듯하다. 「X」의 기술이 들어가 있는 얼굴이 그 이유?

윗줄 왼쪽부터 블랑카, 장기에프, 켄, 류, 아랫줄 왼쪽부터 바이슨, 사가트, 춘리, 가일

## 4 각종 기술은 시리즈를 리믹스!

통상기와 필살기의 일부가 리뉴얼되어 있는 것도 게임보이용의 특징. 각 시리즈에서 추가된 기술의 일례를 보자

**「스화Ⅱ 대쉬」 기술**

가일의 특수 통상기 「니버즈카」. 무릎을 굽힌 채로 이동할 수 있다

**「스화Ⅱ 대쉬 터보」 기술**

공중을 평행으로 이동할 수 있는 류와 켄의 「공중용권선풍각」

**「슈퍼 스화Ⅱ」 기술**

공격 모습은 「슈퍼」, 커멘드는 ← ↙ ↓ ↘ → 펀치의 「기공권」

**「슈퍼 스화 ⅡX」 기술**

급습용 슬라이딩. 블랑카의 아마존 리버런

## *가정용 게임기로 본 「스화Ⅱ」이식의 역사*

아케이드용의 새로운 시리즈 발매 때마다 여러가지 요소가 추가되어 가정용 게임기로 계속 이식되어 왔던 「스화Ⅱ」시리즈. 이번에 게임보이용으로 이식으로 8번째를 맞게 됐다. 「스화Ⅱ」의 이식 작품들의 역사를 공개한다!!

### 스트리트 화이터 Ⅱ

캡콤/슈퍼컴보이/1992년 6월 10일 발매

캐릭터는 8인, 커멘드로 같은 캐릭터 대전도 가능. 슈퍼컴보이로 즐길 수 있었다는 것으로 상당히 인기를 모았던 기억이 있다.

시리즈의 원조 그래픽도 수준급

### 스트리트 화이터 Ⅱ 대쉬

NEC홈일렉트로닉스/PC엔진/ 1993년 6월 12일

컴퓨터 캐릭터였던 사천왕을 사용할 수 있었던 것으로 화제를 모았다.

캐릭터와 배경의 색상이 조금 달라졌었다

### 스트리트 화이터 Ⅱ 터보

캡콤/슈퍼컴보이/1993년 7월 10일

슈퍼컴보이로는 2번째였던 「스화」의 속편. 게임 스피드를 높일 수 있는 상급자용 모드도 있었다.

스피드의 고속화는 시대의 요구였다

### 스트리트 화이터 Ⅱ 대쉬 플러스

캡콤/슈퍼 알라딘보이/1993년 9월 28일

슈퍼 알라딘보이로는 최초였던 「스화Ⅱ」시리즈. 아케이드용 「대쉬」에 추가된 「대쉬 터보」의 요구도 있었다.

단체전도 할 수 있었던 슈퍼 알라딘보이용

### 슈퍼 스트리트 화이터 Ⅱ

캡콤/슈퍼컴보이/1994년 6월 25일

「스화Ⅱ」의 완전 리뉴얼을 목표로 한 작품. 새롭게 4인의 캐릭터가 추가. 폰트 서체와 배경의 변경. 신선한 요소가 많았다.

용량도 단숨에 32M로 업. 그래픽도 아름다웠다

### 슈퍼 스트리트 화이터 Ⅱ

캡콤/슈퍼 알라딘보이/1994년 6월 25일

가정용 게임기로는 파격적인 용량인 40M였던 작품. 슈퍼컴보이용보다 보이스의 수가 많다.

그래픽의 도트 비율이 상당히 높다

### 슈퍼 스트리트 화이터 Ⅱ 터보

캡콤/3DO/1994년 11월 18일

소프트의 모체를 CD-ROM으로 한 「스화Ⅱ」. 필살기 외에 슈퍼콤보라는 특수 필살기를 사용할 수 있었던 것이 특징

잔상이 남는 슈퍼 콤보가 멋지다

# 봄버맨 GB2

BOMBER MAN GB 2

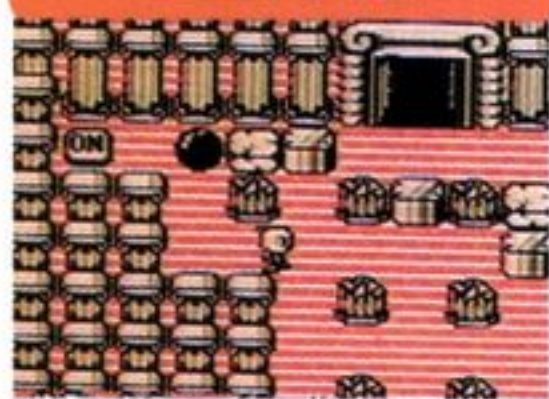
- 제작사: 허드슨
- 장 르: 액션
- 용 량: 2M
- 현지 발매일: 95년 8월 10일
- 현지 발매가: 4,300엔

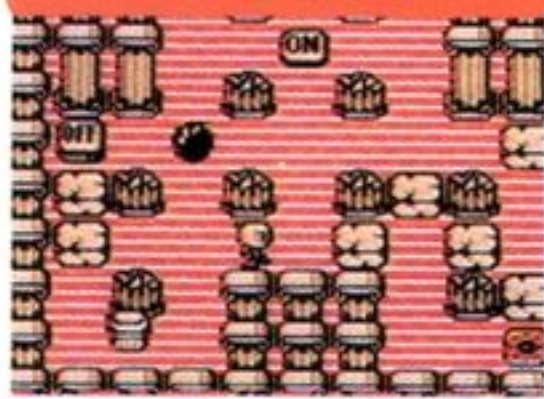
**최근 허드슨의 얼굴이 되었다고 해도 과언이 아닌 봄버맨이 또 다시 게임보이로 돌아왔다. 그것이 「봄버맨GB2」이다. 이번에 등장하는 봄버맨은 모자를 쓴 인디봄버이다. 이 게임에서는 인디봄버가 퍼즐적인 요소가 강해진 공간에서 활약하게 된다.**

## 같은 스테이지를 두번 즐길 수 있는 봄버맨GB2

### 2가지 타입의 게임을 플레이

이번에 나온 「봄버맨GB2」에서는 에어리어마다 클리어 조건이 다르고 각각의 에어리어에 있어서 A모드와 B모드라는 두 가지 타입의 게임을 플레이할 수 있다. 모드를 클리어하면 계속 진행할 수 있기 때문에 스스로 간단한 쪽을 선택해서 진행하면 된다. 또 다른 모드에도 도전할 수 있다.

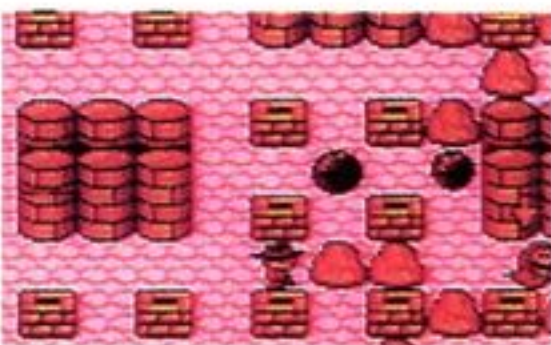
**모드A에서는**

스위치에 폭풍을 맞으면 통로가 열린다

**모드B에서는**

OFF 스위치가 폭풍으로 ON이 된다

### 스토리 모드

전설의 비밀을 찾아 여행을 떠나는 인디봄버가 갈라진 땅사이로 떨어져 버린다. 여기부터 시작되는 모험이 스토리 모드이다. 에어리어는 5스테이지+보스전으로 모두 8에어리어를 지나게 된다.

**에어리어1. 지하 에어리어**

에어리어1은 지하 에어리어이다. 모드A라면 타임 트라이얼, 모드B라면 몬스터 카운트에서의 대결한다. 보스를 쓰러뜨리고 채찍을 얻자.

에어리어1은 지하 에어리어이다. 적 캐릭터의 움직임은 아직은 단조로와서 쓰러뜨리기 쉬울 것같다

## 3종류의 게임 모드에서 뜨겁게 타오른다

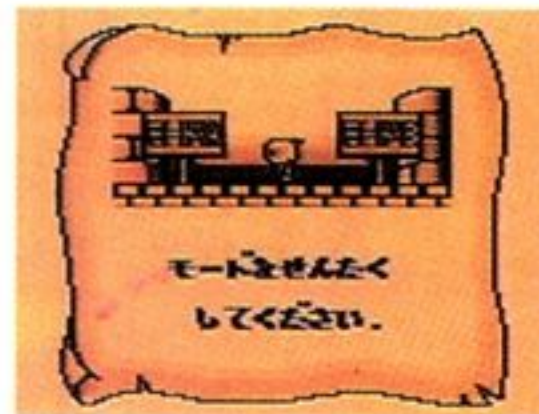
이번에 플레이할 수 있는 게임모드는 3종류. 이 중에 배틀 모드는 슈퍼 게임보이를 사용하지 않으면 플레이할 수 없기 때문에 주의하자.

**에어리어2. 늪 에어리어**

에어리어2는 늪 에어리어이다. 모드A라면 감춰진 아지트의 늪, 모드B라면 다시 나타난 아지트의 늪에서 싸운다. 여기서 얻을 수 있는 아이템은 '대쉬'이다.

에어리어2는 늪 에어리어이다. 이 에어리어에는 적이 나오는 아지트가 존재한다

### 레슨 모드

각 에어리어의 스테이지1의 클리어 조건이나 트랩을 실제로 플레이해서 확인할 수 있는 것이 레슨 모드이다. 모드A와 모드B의 양방향을 해 보고나서 어느쪽이 하기 쉬운지 체크해 두자. 이 모드는 초보자라도 마음놓고 플레이할 수 있다.

이 모드에서 A와 B, 양방향의 클리어 조건 등을 알 수 있다

### 배틀 모드

대전하면서 봄버맨을 즐길 수 있는 것이 배틀 모드이다. 배틀 모드 전용 스테이지를 사용해 대전한다. 4인까지 참가가 가능하고 플레이어나 컴퓨터 캐릭터 어느쪽이라도 참가할 수 있다. 폭탄으로 상대 캐릭터를 없애자.

아이템을 먹고 상대를 공격하자

# 비디오 게임 코믹스

## 슈퍼 스트리트 화이터 II

### 내려차기만 있었다면

켄들의 회의
의제 X켄 강화안

작은 킥의 연타를 계속 하면…
승룡권은 무적이야!!
발기술은 이제 안돼
그러니까 역시 뛰어 올라 올려차기 킥을 연결시키면!!

그래 내 의견도 들어봐
에에이 결말이 나지 않는구나! X켄! 너의 생각은 어때!?

내려차기를…
내려차기를 다시 돌려줘

### W의 비극

어어!? 위험해
으아악…

발로그 내 손을 잡아!

W의 비극…
이리하여 아 두사람은…
뻐직

### 스화 II 프로야구(승리편)

하드볼
류가 던진다

빠벅

수고했어 류!
이야 1회전 통과다!

다음 게임의 등판은 무리겠어
우웩
우두둑

### 스화 II 프로야구(완결편)

하드볼
켄이 던진다

류가 웬일이지
따악

슈아악
슈퍼 박치기를 이용하여 홈으로 돌진하는 혼다

그러나… 방향을 잘못 잡은 탓일까? 터치 아웃!

## 드래곤 퀘스트

### 전사가 되는 길

좋습니다
나도 전사가 되고 싶은데 왕궁으로 데려가 주겠소

잘 부탁합니다
오늘부터 우리 전사 양성 학교에 새로 입학한 할아버지다

예 으잉!?
그럼 먼저 팔굽혀 펴기 1000번, 윗몸 일으키기 3000번 실시!

좋아! 다음은 본격적인 연습시합이다 절대로 죽지 말도록!!
헉헉 헉헉 헤롱헤롱

### 생명의 돌 효과

으~ 이런 HP가 1밖에 남지 않았다!

폭탄바위는 자폭 공격이 주특기이다
악 당했다!!
쾅

호오
목에 걸고 있던 생명의 돌이 내 대신 깨져버렸구나

그러나 그렇게 생각하고 있는 순간 생명의 돌 파편에
맞아 1P의 데이지를 입고 저 세상으로~

### 그날 밤은 따뜻했네

추워…

아. 예티!
따뜻하게 해준다고? 고마워!

고오오오… 고고고고…

어움직이지 않아 밤새도록 계속된 예티의 「얼리는 입김」 꽁꽁

### 렛츠 댄스

오호호호 자 여러분! 나와 함께 춤을 춰 봐요
렛츠 댄스

펑펑
원, 투, 원, 투! 화이브, 식스, 세븐, 에잇!!

그리고 나서 빙그르르 한바퀴 돌면

고파당
쿵
뿌직
역시 상대가 어울리지 않았어

# 신작라인

## NBA실황 바스켓 위닝덩크

SFC 스포츠/10,800엔/95년 9월 29일/24M/코나미

야구, 축구에 이어서 코나미의 「실황」스포츠 시리즈 제 3탄이 슈퍼컴보이용으로 등장한다. 이 게임은 아케이드용 농구 게임 「슬램덩크」를 기초로 해 만들어졌다. 「슬램덩크」와 가장 큰 차이점은 NBA 소속의 선수와 팀들이 실제 이름 그대로 등장한다는 것이다. 실황이기 때문에 단순히 상황만 설명하는 것이 아니라 마치 현장에 와 있는 듯한 생생함을 느낄 수 있다.

내용면의 특징으로는 파울과 프리드로우가 없다는 것과 실제 선수들의 특징과는 관계없이 어떤 선수라도 찬스가 생기면 덩크슛을 쏠 수 있다는 것이다.

플레이어가 조작하는 캐릭터의 움직임에 따라 코트가 확대 축소되는 3D타입의 게임이다

멀티탭을 사용하면 최대 4인까지 플레이가 가능하다

## 저스티스 리그

SFC 액션/11,800엔/95년 8월 하순/20M/어클레임저팬

미국에서 탄생한 슈퍼 히어로들이 꿈의 대결을 벌인다. 배트맨과 슈퍼맨 등 6인의 히어로가 등장한다. 동료와 대결하는 'VS모드', 좋아하는 캐릭터를 선택하고 악의 제왕 다크시드를 물리치는 '스토리 모드', 그리고 '배틀 모드'에서는 스토리 모드에서 등장하는 3인의 보스 캐릭터들도 사용할 수 있다.



배트맨 VS 슈퍼맨

히어로들은 여러가지 필살기를 가지고 있다

각양각색의 히어로의 심볼을 선택한다

'배틀 모드'에서 사용할 수 있는 캐릭터는 제왕 다크시드를 포함해 모두 9인

## 타이호 맨

SFC 액션/가격 미정/발매일 미정/용량 미정/남코

올해 가을 발매를 앞두고 개발이 거의 마무리 단계에 있는 남코 「타이호 맨」 최신 게임 화면을 공개한다. 최초의 구상을 훨씬 뛰어 넘는 엔터테인먼트 소프트가 될 것같다.

액션성을 높이기 위해 스테이지 장치도 보다 파워 업됐고 각 스테이지마다 해결해야할 문제가 마련되어 있다. 두뇌와 힘, 양쪽 모두 필요한 게임이다.

기본적으로는 일부 강제 횡스크롤. 그러나 어떤 곳은 강제 종스크롤인 곳도 있다. 험난한 트랩도 기다리고 있다

이 스테이지에서 해결해야 할 문제는 세계지배사라는 회사에 잡힌 어린이들을 구출하는 것이다. 복잡한 미로를 돌파하라!

어린이부터 어른까지 즐길 수 있도록 밸런스의 조정에 세심한 신경을 써야한다

## 던 퀘스트 -마신봉인의 전설-

SFC 롤플레잉/9,900엔/95년 7월 21일/16M/테크노스저팬

주인공은 용자의 자질을 가진 사냥꾼 청년. 진정한 용자가 되는 것을 목표로 임무와 시련을 하나씩 헤쳐 나간다. 그 때에 국왕으로부터 칭호를 받고 그것에 따라 주인공을 성장시켜 나간다. 사용하는 만큼 성장하는 무기와 방어구, 능력치를 적절히 나눌 수 있는 것도 이 게임의 큰 특징 중 하나이다.

던전 안을 방황하는 몬스터. 검을 사용해 쓰러뜨려라!

마을에서 임무를 지시받고 던전을 향해 떠난다

이것이 이 게임의 무대이다

적은 몬스터들 뿐만이 아니다

## 천지무용! 게임편

SFC 시뮬레이션/가격 미정/발매일 미정/용량 미정/반프레스토

만화와 소설 그리고 게임으로 그 인기의 폭을 더욱 넓혀가고 있는 「천지무용」이 드디어 SFC용으로 나온다. 오리지널 스토리의 시뮬레이션 게임이다.

시나리오는 곳곳에서 분기하고 등장인물도 변화하는 멀티 시나리오를 채용했다. 물론 엔딩도 여러종류가 준비되어 있기 때문에 여러번 즐길 수도 있다. 전투신에서는 캐릭터가 애니메이션이지만 화려한 움직임을 보이고 있고 음성도 애니메이션과 같은 성우의 목소리가 나온다.

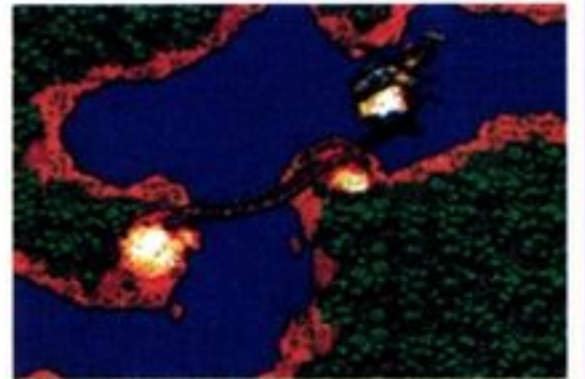
공격받고 있는 여자아이는 적인 것같기도 하고 좀 수상하다

화면에 우주선같은 것이 보인다. 그렇다면 이것은 적일까? 아군일까?

## 정글 스트라이크

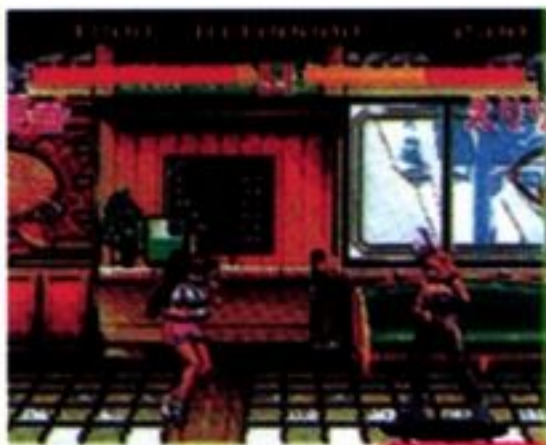
SFC 시뮬레이션/9,800엔/95년 9월 22일/용량 미정/EVA

사랑하는 모국에 국제적인 테러리스트 집단이 마수의 손길을 뻗힌다. 최신형 고성능 전투 헬리콥터, 슈퍼 코만치를 조종하여 시가지, 눈덮힌 산악 지역, 그리고 정글을 무대로 적들의 야망을 저지한다! 스테이지에 따라서는 호버 크래프트나 스텔스폭격기 등도 조종할 경우도 있다.

워싱톤 D.C가 적들에게 점거당하면서 게임은 시작된다

적은 세계정복을 꿈꾸는 광기어린 마약왕. 모든 고성능 병기를 이용해 플레이어를 저지한다. 실로 사투의 연속이다

## 슈퍼 배리어블 지오

SFC 액션/9,980엔/95년 7월 21일/용량 미정/TGL

9인의 미소녀들은 각각 특징적인 몇종류의 필살기를 가지고 있다. 마음대로 아무때나 사용할 수 있는 날으는 도구, 갑자기 돌진하는 기술, 날아오는 적을 떨어뜨리는 강력한 대공기. 그것 외에도 그녀들은 '초필살기'라고 불리는 기술을 사용한다. 상대가 받는 데미지는 상당하지만 자신의 체력도 상당히 감소하기 때문에 주의해서 사용해야 한다. 적절히 사용하면 역전을 노릴 수도 있다.

이제 체력이 얼마남지 않았다. 이런 때야말로 초필살기를 사용해야 할 때다. 대역전극을 보여주마!

일부러 상대의 공격을 맞아주고 방심하는 적에게 공격을 먹이는 방법도 있다

## 04챔프 RR-Z

SFC 레이스/가격 미정/95년 가을 발매예정/용량 미정/미디어링

「04챔프」시리즈의 최신작이 등장했다! 이번에는 선택할 수 있는 차종도 더욱 늘어났다. 오토매틱 차종도 선택 가능. 이 게임에 등장하는 모든 차가 실제 차와 같은 색상이고 그래픽이나 1/1000초 단위의 타임 계측 등은 특히 눈에 띄는 특징이다.

레이스 챔피언이 된 주인공이 자만에 빠져 패배를 하게 되자 주인공은 '튜튜닝 기술'을 마스터해서 진정한 챔피언이 된다는 줄거리이다.

「04챔프」시리즈의 독특한 콘트롤러 조작은 이번에도 건재하다

어드벤처 게임의 감각으로 스토리를 진행시키자. 이번에는 어떤 이야기가 될까?

필살기 가이드

# 天外魔境

가정용 소프트 업계의 거장 허드슨의 야심작!!!

# 천외마경 진전

＊허드슨 ＊아케이드 ＊발매중

## 독특한 시스템!!

역시 롤플레잉 게임이었던 만큼 마법이라는 개념이 존재한다!

그러니까 다시 말해서… 필살기들은 통상기를 강화한 형태를 하고 있고, 초필살기는 마법이라는 새로운 개념으로 존재하고 있다는 것이 이 게임의 특징. 또한 아주~독특한 시스템중 하나가 아이템이라는 개념이 존재한다는 것! 라이프 게이지의 보충역할도 하며 독, 바나나껍질을 밟으면 피해를 입게 된다. 또한 도움을 주는 아이템은 방어력이나 공격력, 스피드 업 등의 효과를 가져온다.

던진 무기는 A버튼으로 주울 수 있다.

## 캐릭터별 필살기 공개

### 만지마루

공중송충자르기: 점프중 ↑ ↑ 베기
만장저: 칼이 없을 때 → ↘ ↓ ↙ ← 베기
만마루러쉬: 근거리에서 → + B
회전하단자르기: ↓ B+C

**마법**
뇌광: ↓ ↓ A
신뢰: ↓ ↓ B
천뢰: ↓ ↓ C

만지마루가 승부를 포기하고 요행을 노리기 시작한걸까?

### 극락태랑

극락몸통박치기: A+B 버튼을 잠시 눌렀다 뗀다
극락지열장: ↓ B+C
극락헤드슬라이딩: → → B+C

**마법**
극락화이어: ↓ ↓ A 또는 B 또는 C

역시…무식한 놈 힘만 세다는…

### 쯔나데

회전차기: → C+D
차올리기: 회전차기가 히트했을 때 ↓ ↘ → C D
회전광락: ↓ ↘ → B
거짓 울기: ↓ B C
괄태충신은: ↓ ↙ ← B

**마법** / 역왕: ↓ ↓ A 금강: ↓ ↓ B

이것이 강력한 쯔나데의 도끼공격

### 오로찌마루

비녀던지기: ↓ ↘ → 베기
용창연극: 베기 연타

**마법**
우룡: ↓ ↓ A
빙룡: ↓ ↓ A 무기가 없을 때
동룡: ↓ ↓ B

비룡승천파???

### 야쿠모

왕랑참: ↓ ↘ → 베기
랑아천륜: → ↓ ↘ 베기
백화요란: → ↓ ↘ C D
유성각: → ↓ ↘ 차기

**마법**
백호: ↓ ↓ A
조신: ↓ ↓ B
부동: ↓ ↓ C

백호…라고 했는데 그다지 하얗지 않은 듯…

### 지라이야

수평 쿠나이 던지기: ↓ B C
사라지기: ↓ ↙ ← 차기

**마법**
폭염: ↓ ↓ A
화천: ↓ ↓ B
신염: ↓ ↓ C

보아랏! 이것이 화천이다! 이것이 닌법이란 말이다!

### 가부끼

가부끼라쇄도: → ↓ ↘ 베기
가부끼열공파: → ↓ ↘ C D
가부끼질풍탄: ↓ ↘ → 베기

**마법**
풍화: ↓ ↓ A
화풍: ↓ ↓ B

이것은 다름아닌 가부끼라쇄도…호월참…?

### 키누

유귀: → → A
새부르기: ↓ ↑ 베기
롤링어택: ↓ ↓ C D
개보내기: ← → 베기

**마법**
모망: ↓ ↓ A
월침: ↓ ↓ B
혼충: ↓ ↓ C

게임의 분위기를 잡아먹는 필살기

신작안내

# 버철 스트라이커

VIRTUA STRIKER

■기 종 : 아케이드
■장 르 : 스포츠
■제작사 : 세가
■이용료 : 200원

「버철화이터」의 인기로 버철 게임의 붐을 조성해 가고 있는 AM2연은 버철화이터 이외에도 레이싱,. 격투, 건슈팅 등 다양한 장르로 질 높은 게임을 만들어 왔다. 그 AM2가 월드컵을 모델로 폴리곤 기술을 총 집약해서 사실보다도 더욱 생생한 리얼리티를 실현한 축구게임을 완성시켰다. 이 버철 스트라이커는 현재 아케이드용으로 국내 오락실에서 그 인기를 더해가고 있다.
그럼! 지금부터 여러분들을 버철 그라운드로 인도해 보겠다.

## 조작법

데모는 폴리곤을 구사, 사람의 움직임이 리얼하다

이 게임에서 이용하는 버튼은 3개. 기본적으로는 A가 숏패스, B가 롱패스, C가 슛으로 되어 있다. C버튼에서의 슛은 버튼을 계속 누름으로써 파워를 조절, 멀리에서도 간단히 위력적인 슛을 때릴 수가 있다.

방어시에는 A버튼으로 슬라이딩을 걸 수 있도록 되어 있다. 이런 조작법은 지금까지의 축구오락과 비교해도 큰 변화는 없다. 3D로 움직인다고 어려운 조작은 아니기 때문에 안심해서 플레이 할 수 있다.

스타디움도 당연히 폴리곤 처리

슬라이딩 태클도 이처럼 화려하다

모두 18개팀이 토너먼트 방식을 거쳐서 우승컵을 차지하는 것이 이 게임의 목적이다(기존의 축구오락과 흡사). 예선은 없으므로 무조건 이기면 다음 시합에 나갈 수 있다. 2인 동시플레이도 물론 가능하고 골을 넣은 장면을 리플레이하는 기능도 폴리곤 기술을 완벽하게 살린 박진감있는 영상으로 표현된다.

움직임은 3D라도 조작은 매우 심플!

외곽으로부터 센터링

## 미국 월드컵에서 활약한 주요팀 소개

여기서 미국 월드컵에서의 결과를 기초로 그곳에서 활약한 팀들을 소개하겠다.

### 브라질 : 우승

전 대회 우승팀으로 공수의 밸런스가 가장 잘 맞는 팀. 이탈리아와의 결승에서 사상 최초의 PK전으로 이긴 운이 좋은 팀.

줌 업의 시점으로 부터…

### 이탈리아 : 준우승

대회 초기에는 컨디션 부진으로 인해 예선을 겨우 통과한 팀. 대회가 진행됨에 따라 발군의 모습을 되찾아 이탈리아가 축구강국임을 전세계에 과시한 팀.

황금의 왼발 슛 작열!

### 스웨덴 : 3위

초대형 스트라이커의 활약이 돋보이는 북유럽의 강팀. 예상을 뒤엎고 대회 3위를 차지한다. 장신을 이용한 고공 공격이 매력적인 팀이다.

골 에어리어 앞에서의 현란한 드리블

## 시합 방식과 게임 모드에 대해서…

대회형식은 토너먼트 방식

드로우 패스를 하는 모습

신작안내

폴리곤 형사 전원 출동하라!

# 버철 캅2

VIRTUA COP 2

**세가의 폴리곤 슈팅 게임 버철 캅이 보다 거대한 스케일로 다시 돌아왔다!**

**＊아케이드 ＊세가 ＊발매일 미정**

지난해 게임챔프에서 소개된 바 있는 버철 캅의 제 2탄이 여름 게임계를 강타한다. 일본의 아케이드 게임지 「게메스트」에 버철 캅의 개발자 인터뷰가 실린 적이 있다.

그때 속편을 제작할 것이냐는 질문에 개발자는 "파트2를 이미 시작하고 있습니다."라고 씩씩하게 대답했다.

2편에서는 초보자(BEGINNER)와 숙련자(EXPERT)의 2코스 중에서 고른다

스테이지 1의 지령은 무장강도단을 체포하는 것이다

VC 1에서부터 리메이크된 목표 고정 마크. 상하의 표시가…

이와 같이 완벽하게 수직이 되면…

탕 ~

그리고 지금 모습을 드러낸 버철 캅2는 실로 상당한 완성도를 보여주고 있다. 시스템은 전작과 마찬가지로 적을 수색하다가 「오토 록 온 사이트(AUTO LOCK ON SIGHT)」 시스템으로 적을 목표 고정시킨다. 이때 고정시킨 원 안의 화살표가 세로 일직선상에 모이고 완벽하게 수직을 이루면 발포한다. 결국 목표 고정에서부터 화살표가 수직이 되기까지가 적을 공격할 수 있는 타이밍이다.

전작에서는 총 3면이 있고 각 초급, 중급, 상급으로 나뉘어졌다. 반면에 2편은 총 2면이며 초급과 상급으로 구성됐다.

데미지를 입고 말았다

보석점에서 벌어진 갱단과의 전투

## 버철 시티를 가로질러라!

전작에서는 항구, 공사 현장, EVL 본사 빌딩전으로 이어지는 구성이었다.

2편의 초급에서는 갑자기 버철 시티 내에서 시작이다. 여기저기에 흩어져 있는 갱들을 처치하면서 싸움은 차를 타고 벌어지며 특히 고속도로에서의 전투 장면은 플레이어를 흥분의 도가니로 몰아넣는다.

## 이것이 버철 캅2이닷!

적은 이러한 물체 뒤에서 자주 나타난다

드럼통 등의 파편으로 데미지를 확산시킬 수도 있다

현장 도착

적은 2층에서도 공격해 온다

발포해 오는 적은 어느 창문에서?

스테이지1의 하일라이트, 카체이스!!

일년 전 여름, 버철 캅들의 활약에 의해 버철 시티를 위협하던 범죄 기업 EVL사는 파멸했다. EVL사를 좌지우지하던 4명의 사나이들… EVL의 사장 엘든 바일, EVL사의 용병부대장 킹, 갱단의 보스 콩. 이 3명은 형무소 안에서 썩고 있다. 그리고 나머지 하나… 국제적인 테러리스트 죠 펑그는 탑승한 무장 헬기가 추락한 후 폭발하여 사체조차 남지 않았다.

고속도로를 벗어나도 싸움은 계속된다

범죄 기업 EVL사의 파멸 이후 배후 관계에 대한 철저한 조사가 이루어졌다. 베일에 가려져 있던 EVL사의 포악한 범죄가 점차 드러나기 시작했다. 바로 이때 EVL사의 돈세탁을 청부받은 걸로 알려진 버철 시티 은행의 부은행장이 사고사하는 사건이 발생한다.

부은행장의 사망한 후에 발견된 검은 데이타 베이스에는 EVL사 파멸 이후에도 정기적으로 거대한 자금이 들락날락했던 흔적과 사고 직전에 남은 모든 돈이 어딘가에 빼돌려졌다는 사실이 포착됐다. 쥐도 새도 모르게 사라져버린 자금의 합계는 일개 국가의 예산과 맞먹는 액수이다.

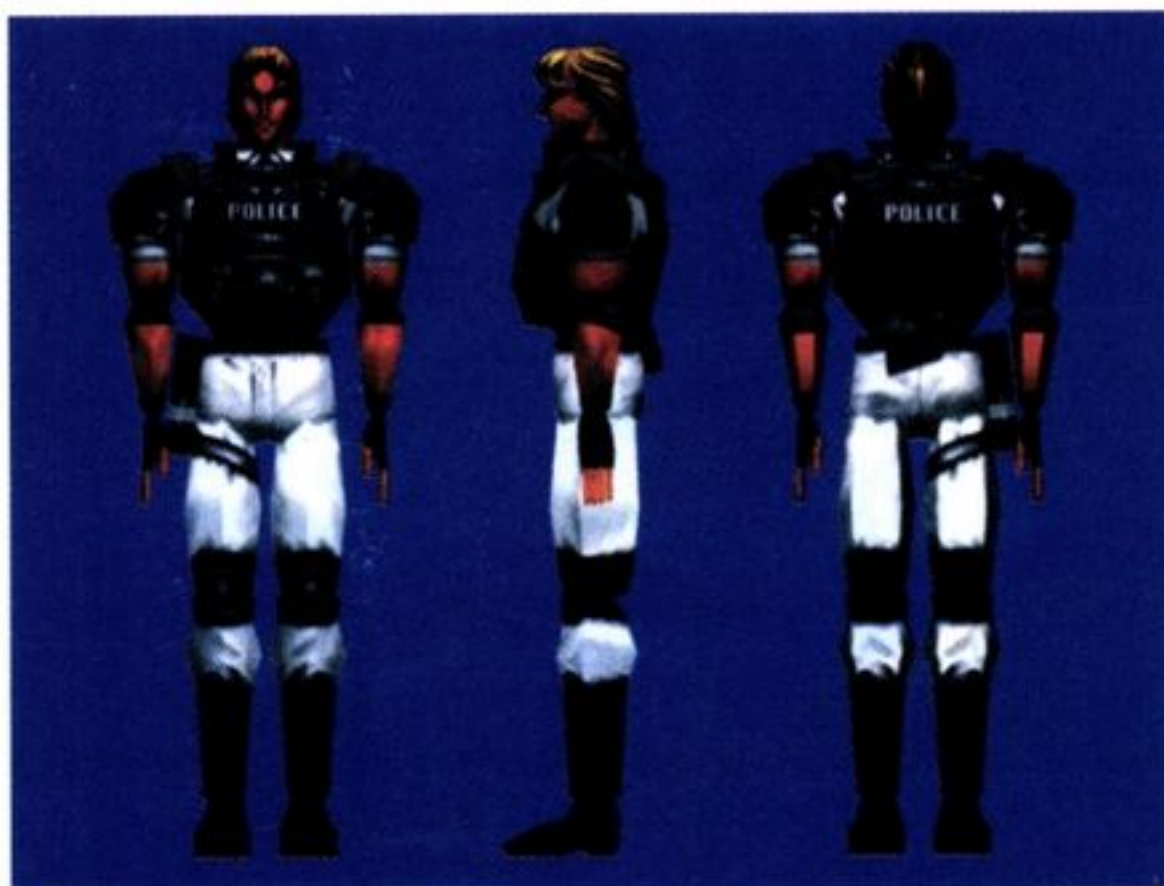
버철 캅들은 무언가 커다란 음모가 벌어지고 있다는 낌새를 느꼈다. 버철 시티에 새로운 위기가 닥쳐온 것이다.

## 버철 캅의 새로운 동료 쟈넷 마샬

### 지미 쿨스(스마티)

생년월일: 2월 13일
성좌: 수병좌
혈액형: B형
좋아하는 것: 드라이브

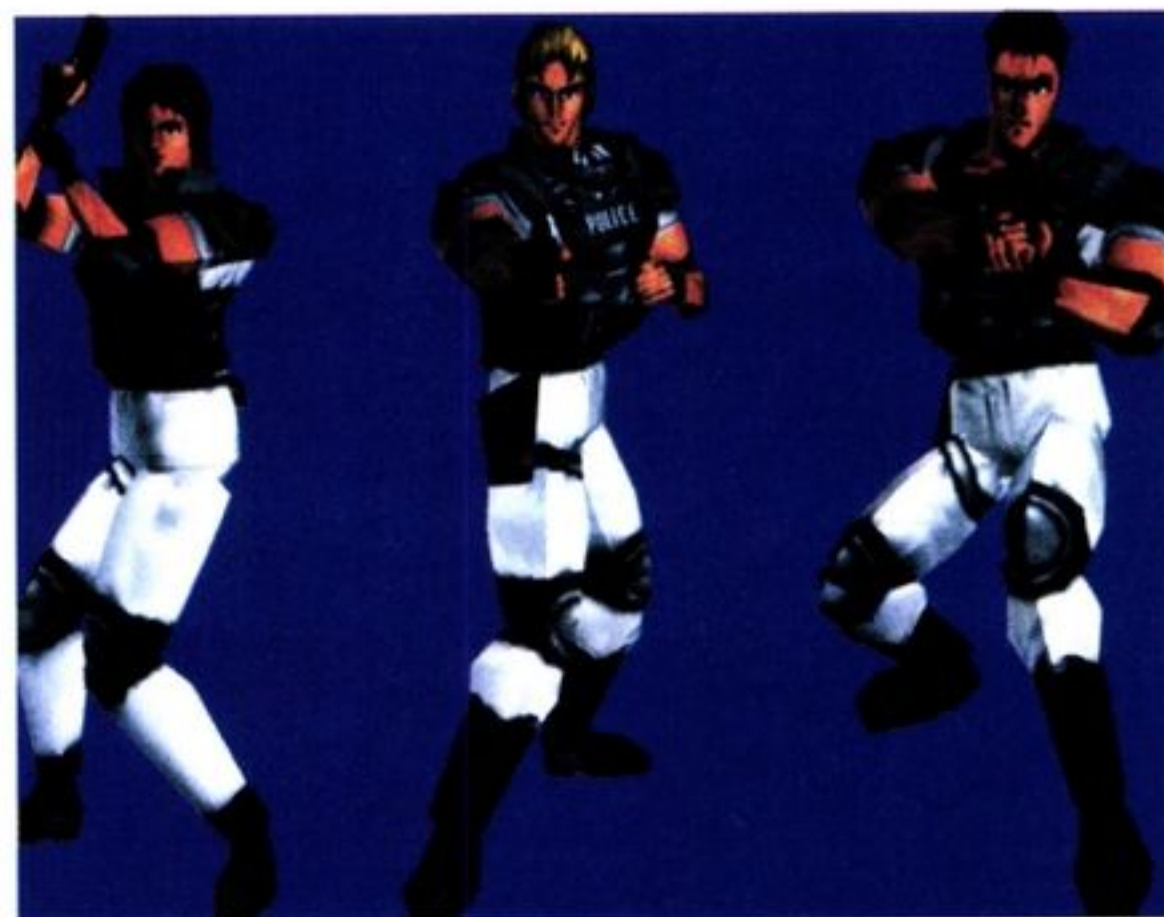
### 마이크 하디(레이지)

생년월일: 8월 7일
성좌: 사자좌
혈액형: O형
좋아하는 것: 개

그리고 버철 캅 2에 새롭게 등장한 신참형사 쟈넷 마샬. 그녀는 범죄사건의 경위에서부터 범인의 인격과 행동 방식을 분석하는 프로 화일링(범죄심리분석)을 특기로 하는 여자 수사관이다.

VCPD에 배치된 후 탁월한 실력으로 흉악범죄자들을 검거하는 실적을 거뒀지만 일년 반 전에 일어났던 사고로 파트너를 잃고 그 범인을 추적하다가 봄부터 VCPD 특수수사과의 일원으로 합류했다. 더우기 버철 캅 2는 2명까지 플레이할 수 있지 않은가.

아케이드 비법

베가와 고우키를 사용할 수 있다!

STREET FIGHTER ZERO

# 스트리트 화이터 ZERO

## 베가,고우키의 사용 커멘드 공개

베가와 코우키를 메인 캐릭터로 할 수 있는 커멘드가 발견되었다.

①고우키 사용 커멘드(1P측의 경우):
사진에 커서를 맞춘다(2P측이라면 오른쪽 아래)

스타트 버튼을 누르면서 ↓↓←←↓←←+小大 펀치 동시누름

②베가사용 커멘드(1P측의 경우):
사진에 커서를 맞춘다(2P측이라면 오른쪽 아래)

스타트 버튼을 누르면서 ↓↓↓←←←+小大 펀치 동시누름

지금 대인기인 스트리트 화이터-ZERO. 그 두 캐릭터를 확실하게 사용할 수 있는 커멘드를 입수했다.

단, 1P와 2P에서 커멘드가 틀린 것을 주의해야 한다. 스타트 버튼을 누르면서 아래 방향과 커서가 움직이지 않는 '端'에 입력한다.


커멘드를 사용하면 꿈의 대결도!

사가트 이나 룰렛 중

커멘드 완성으로 베가로

룰렛이 움직이고 있다

고우키의 등장이다

2P측의 경우, 베가라면 (↓→→↓→→) 고우키라면(↓↓↓→→→) 물론 스타트 버튼을 누르면서 맨 마지막엔 小와 大를 동시에 누르고, 2P 컬러 캐릭터로 하고 싶다면 킥으로 누른다.

## 제왕의 움직임을 보여라!

### 베 가

언제나 베가를 사용할 수가 있다. 이렇게 기쁠 수가

아래 방향으로 강한 점프 킥

더블니를 가드시킨 후는…

떨어지는게 좋을까, 붙는게 좋을까?

뛰어올라가는 등의 "돌기"를 사용해 보자

●베가의 기술 커멘드

| 기 명 | 커 맨 드 | 속 성 |
|---|---|---|
| 사이코 쇼트 | ← 모으고 → +P | 필살기 |
| 헤드플레스 | ↓ 모으고 ↑ +K | 〃 |
| 더블니플레이스 | ← 모으고 → +K | 〃 |
| 베가 워프 | → ↓ ↘ 또는 ← ↓ ↙ +P또는 K * 3 | 〃 |
| 서머솔트스칼다이버 | 헤드 플레이스 후Por ↓ 모으고 ↑ +p | 〃 |
| 니플레이스나이트메어 | ← 모으고 → ← → +K * 1~3 | 슈퍼컴보 |
| 사이코크래슈 | ← 모으고 → ← → +P * 1~3 | 〃 |

●고우키의 기술 커멘드

| 기술명 | 커멘드 | 속 성 |
|---|---|---|
| 호파동권 | ↓ ↘ → +P | 필살기 |
| 작열파동권 | ← ↙ ↓ ↘ → +P | |
| 호승룡권 | → ↓ ↘ +P | |
| 참공파동권 | 공중에서 ↓ ↘ → +P | |
| 용권참공각 | ↓ ↙ ← +K | |
| 백귀습 | ↓ ↘ → ↗ +P~P 또는 K | |
| 천마공도각 | 공중에서 ↓ +중K | 특수기 |
| 두개파살 | → +중 P | |
| 멸살호파동 | → ↘ ↓ ↙ ← → ↘ ↓ ↙ ← +P | 슈퍼콤보 |
| 천마호참공 | 공중에서 ↓ ↘ → ↓ ↘ → +P | |
| 멸살호승용 | ↓ ↘ → ↓ ↘ +P | |
| 아수라섬공 | → ↓ ↘ 또는 ← ↓ ↙ P+ * 3또는 * 3 | 이동기 |
| 전방전신 | ↓ ↙ ← +P | 이동기 |
| ??? | | ??? |

## 노려라! 슈퍼 콤보

### 사이코 크래슈

"사이코 크래슈"라고 소리를 지르는 베가

지금까지 필살기였던 사이코 크래슈였지만 스화 ZERO에서는 슈퍼콤보로 격상되었다.

## 나는 주먹의 최강자

### 고우키

#### 필살기

##### 참공파동권

참공파동은 이런 각도로, 조금 약체화. 사용할 때는 타점이 낮은 것이 기본이다

##### 용권참공각

큰발 후리기로 공중에서 휙 날렸던 상대에게 용권으로 추격이 가능

#### 슈퍼콤보

##### 천마호참공

##### 멸살호승룡

역시, 상대의 일어서기에 사용된다

실은 레벨1,2,3의 어느것으로 구사할 것인가가 가장 중요한 것이 멸살호승룡

## 캡콤이 멀티미디어 사업에 참가

금년에 개최된 장난감쇼에 출품한 캡콤부스에 「TRY NEXT」라고 표기된 선전물이 눈에 띄었다. 이것에는 캡콤이 다음 엔터테인먼트를 향해 새로운 트라이를 개시한다는 의미가 들어 있다. TRY NEXT의 첫번째 윤곽으로는 8월 11일에 극장 영화의 화상을 담은 CD ROM을 PS, SS로 발매한다. 동시에 캡콤에서는 사내에 멀티미디어 사업부를 설치하여 게임 캐릭터를 메인으로 음악과 영화 등 현재 이상으로 멀티미디어 사업 전개에 힘을 쏟을 방침이라고 한다.

# 소프트 발매 리스트

同 : 국내 동시 발매 게임　國 : 국산 개발 게임　★ : 챔프 기대작 표시

* 게임발매 일정은 제작사 사정에 따라 변경될 수도 있습니다.

## 8월 발매 소프트

| 기종 | 발매일 | 게임명 | 회사명 | 가 격 |
|---|---|---|---|---|
| SFC | 8/ 4 | 귀신동자 젠키 열투뇌전 | 허드슨 | 9,800엔 |
| SFC | 8/ 4 | 초마법대륙 오즈 | B.P.S | 10,800엔 |
| SFC | 8/ 4 | J리그 사커 프라임골3 | 남코 | 9,800엔 |
| SFC | 8/ 7 | 슈퍼마리오 요시아일랜드 | 닌텐도 | 9,800엔 |
| SFC | 8/10 | 슈퍼 파워리그3 | 허드슨 | 9,980엔 |
| SFC | 8/11 | 삼국지 군웅전 | 캡콤 | 12,800엔 |
| SFC | 8/11 | 도널드덕의 마법모자 | 에폭사 | 9,800엔 |
| SFC | 8/25 | 마수왕 | K.S.S | 미 정 |
| SFC | 8/상순 | 미소녀전사 세라문 | 엔젤 | 미 정 |
| SFC | 8/하순 | 불의 황자 야마토 타케루 | 동보 | 10,800엔 |
| SFC | 8/하순 | 저스티스 리그 | 어클레임 | 11,800엔 |
| SFC | 8/하순 | 저지 드래드 | 어클레임저팬 | 10,900엔 |
| SFC | 8/예정 | 마법기사 레이어스 | 토미 | 9,800엔 |
| SFC | 8/예정 | 베르느 월드 | 반프레스토 | 11,800엔 |
| SFC | 8/예정 | 배틀 로보트열전 | 반프레스토 | 12,800엔 |
| GB | 8/10 | 봄버맨 GB2 | 허드슨 | 4,300엔 |
| GB | 8/11 | 스트리트 화이터2 | 캡콤 | 4,800엔 |
| GB | 8/21 | 슈퍼 동키콩GB | 닌텐도 | 3,900엔 |
| GB | 8/하순 | NBA JAM 토너먼트 에디션 | 어클레임저팬 | 미 정 |
| GB | 8/하순 | 저지 드래드 | 어클레임저팬 | 4,500엔 |
| GB | 8/하순 | 드래곤 볼Z 오공격투전 | 반다이 | 5,800엔 |
| GB | 8/예정 | 고고 악크맨 | 반프레스토 | 3,980엔 |
| MD | 8/25 | THE OOZE(우즈) | 세가 | 5,800엔 |
| MD | 8/하순 | 저지 드래드 | 어클레임 저팬 | 7,800엔 |
| MD | 8/하순 | NBA JAM 토너먼트 에디션 | 어클레임 저팬 | 9,800엔 |
| MD | 8/하순 | 저스티스 리그 | 어클레임 저팬 | 8,800엔 |
| MD | 8/예정 | 프로 스트라이커'95 | 세가 | 7,800엔 |
| PC엔진 | 8/11 | 마잔소드 프린세스퀘스트 외전 | 나그자트 | 8,800엔 |
| PC엔진 | 8/예정 | PRIVATE EYE DOL | NEC홈일렉트로닉 | 7,800엔 |
| NEO GEO | 8/예정 | 소닉윙즈3 | 비디오 시스템 | 미 정 |
| NEO GEO | 8/예정 | 메탈 슬럭 | 나스카 | 미 정 |
| NEO GEO | 8/예정 | 스텍스 위너 | 더 울스 | 미 정 |

## 9월 발매 소프트

| 기종 | 발매일 | 게임명 | 회사명 | 가 격 |
|---|---|---|---|---|
| SFC | 9/ 8 | 실황 월드 사커2 | 코나미 | 9,980엔 |
| SFC | 9/15 | 세인트 앤드류스 | 에폭사 | 9,800엔 |
| SFC | 9/22 | 정글 스트라이크 | EA.빅터 | 9,800엔 |
| SFC | 9/29 | NBA실황 바스켓 위닝덩크 | 코나미 | 10,800엔 |
| SFC | 9/29 | 헤이안 풍운전 | K.S.S. | 미 정 |
| SFC | 9/29 | 하메른의 바이올린 연주 | 에닉스 | 9,600엔 |
| SFC | 9/상순 | 브랜디쉬2 | 코에이 | 10,800엔 |
| SFC | 9/하순 | G.O.D | 이메지니어 | 미 정 |
| SFC | 9/하순 | 메탈맥스 리턴즈 | 데이터이스트 | 12,800엔 |
| SFC | 9/하순 | 라이트 환타지 | 통킨하우스 | 9,900엔 |
| SFC | 9/하순 | 신성기 오디세리아 | 빅동해 | 10,500엔 |
| SFC | 9/예정 | 크록 타워 | 휴먼 | 미 정 |
| SFC | ★ 9/예정 | 성검전설3 | 스퀘어 | 11,400엔 |
| SFC | 9/예정 | 드래곤볼Z 초오공전 각성편 | 반다이 | 10,800엔 |
| SFC | 9/예정 | 컴배트! | 아스키 | 12,800엔 |
| GB | 9/예정 | 하이퍼 블랙버스'95 | 스태피쉬 | 4,500엔 |
| GB | 9/예정 | 캡틴 츠바사J | 반다이 | 미 정 |
| MD | 9/ 1 | 코믹스 존 | 세가 | 7,800엔 |
| NEO GEO | ★ 9/29 | 킹 오브 화이터즈'95 | S.N.K | 미 정 |
| NEO GEO | 9/예정 | 펄스타 | 에이컴 | 미 정 |
| NEO GEO | 9/예정 | 소닉 윙즈3 | 비디오시스템 | 미 정 |
| NEO GEO | 9/예정 | 메탈 슬럭 | 나스카 | 미 정 |

## 발매 미정 소프트

| 기종 | 발매일 | 게임명 | 회사명 | 가 격 |
|---|---|---|---|---|
| SFC | | 천외마경ZERO | 허드슨 | 미 정 |
| SFC | | 비룡의 권 프로 | 컬처브레인 | 미 정 |
| SFC | | 라인 디펜스 | 비지트 | 미 정 |
| SFC | | 화이팅 아이스하키 | 코코너츠저팬 | 9,980엔 |
| SFC | | 버철레이크 | 닌텐도 | 미 정 |
| SFC | | 테일 환타지아 | 남코 | 미 정 |
| SFC | | 창세기장 보그 | 나그자트 | 11,800엔 |
| SFC | | 나이트메어 바스터즈 | 일본물산 | 8,800엔 |
| SFC | ★ | 스타폭스2 | 닌텐도 | 미 정 |
| SFC | | 화이팅폴리곤 | 닌텐도 | 9,800엔 |
| SFC | | 스페이스프론티어 | 코에이 | 미 정 |
| SFC | | 스톤 프로텍터즈 | 켐코 | 9,800엔 |
| SFC | | 알버트오디세이 외전 | 선소프트 | 9,980엔 |
| SFC | | 사운드 환타지 | 닌텐도 | 6,800엔 |
| SFC | ★ | 드래곤퀘스트 | 에닉스 | 미 정 |
| SFC | ★ | 택틱스 오거 | 퀘스트 | 미 정 |
| SFC | | 레나스 -봉인의 사도- | 아스믹 | 미 정 |
| SFC | | 배틀 로보트열전 | 반프레스토 | 미 정 |
| SFC | | 브레드 셰드 | 킹레코드 | 미 정 |
| SFC | | 공룡왕자 돔 | 타이토 | 미 정 |
| SFC | | 지오 카타스트로피 제 9장 | 휴먼 | 미 정 |
| SFC | | 도널드 덕 | 에폭사 | 미 정 |
| SFC | | 카오스 시드 | 타이토 | 미 정 |
| SFC | ★ | 록맨X3 | 캡콤 | 미 정 |
| SFC | ★ | 천지창조 | 에닉스 | 미 정 |
| SFC | ★ | 화이널 화이트3 | 캡콤 | 미 정 |
| SFC | | 캡틴 츠바사J | 반다이 | 미 정 |
| SFC | | 포카 혼타스 | 캡콤 | 미 정 |
| GB | | 배트맨 포에버 | 어클레임 저팬 | 미 정 |
| GB | | MAGESTIC MAGICIAN | NICS | 미 정 |
| GB | | 메트로패닉 | 일본물산 | 미 정 |
| GB | | 철도왕 | 데이비소프트 | 미 정 |
| GB | | 스타워즈 | 마이크로월드 | 4,200엔 |
| MD | | 버철파이터 32X | 세가 | 7,800엔 |
| MD | | 배트맨 포에버 | 어클레임 저팬 | 미 정 |
| MD | | 윙 워 | 세가 | 미 정 |
| MD | | 나이트메어 서커스 | 세가 | 미 정 |
| MD | | 에일리언3 | 빅동해 | 미 정 |
| CD 알라딘보이 | | 그랜드 제로 텍사스 | 세가 | 미 정 |
| CD 알라딘보이 | | 사무라이 스피리츠 | 빅터 | 미 정 |
| PC엔진 | | 몬스터 메이커 | NEC애비뉴 | 8,800엔 |
| PC엔진 | | 더 TV 쇼 | 라이트스텝 | 7,800엔 |
| PC엔진 | | 스페이스 환타지존 | NEC애비뉴 | 4,800엔 |
| PC엔진 | | DE.JA | NEC애비뉴 | 미 정 |
| PC엔진 | | 스팀 하트 | T.G.L | 미 정 |
| NEO GEO | | 천외마경 진전 | 허드슨 | 미 정 |
| NEO GEO | | 울티메이트4 | 페이스 | 미 정 |
| NEO GEO | | 초철 브리킹거 | 더 울스 | 미 정 |
| NEO GEO | | 라스트 오디세이 | 모노리스 | 미 정 |
| NEO GEO | | 신룡전기 | 아스틱21 | 미 정 |
| NEO GEO | | 초신권 | 더 울스 | 미 정 |
| NEO GEO | | 라이딩 히어로 | SNK | 4,800엔 |
| NEO GEO | | 킹 오브 더 몬스터즈 | SNK | 5,800엔 |

■SFC : 슈퍼컴보이 ■MD : 슈퍼알라딘보이 ■GB : 미니컴보이 ■NEOGEO : 네오지오

# 겜훈장

**장마철이면 으레 하늘에 구멍이라도 뚫린 듯한 착각에 빠진다. 항상 예측없이 빗줄기는 쏟아지고 그 물줄기에 젖어버린 신발을 신고서 이리저리 게임을 구하러 뛰어다니는 매니어들. 제아무리 장마가 심하다고 한들 그러한 학동들이 있는데 훈장이 어찌 쉬랴! 게임중 막힌다면 언제라도 주저없이 엽서를 보내십시오.**

안녕하세요? 저는 SFC 게임을 즐기고 있는 유저입니다. 스퀘어의 「크로노 트리거」중 2300년후 미래에서 바이크의 열쇠찾는 법을 모릅니다. 그리고 컴퓨터실에 들어가는 방법과 철근위의 쥐를 어떻게 잡는지 가르쳐 주십시오.

바이크의 열쇠는 우선 폐허의 돔안에 있는 생존자들의 장로가 가지고 있습니다. 일단은 이곳의 이벤트를 해결해야 하며 해결한 후에 열쇠를 얻을 수 있습니다. 컴퓨터실 앞에 돌아다니는 쥐는 재빨리 뛰어가 L버튼을 누르면 잡을 수 있습니다. 그러면 이벤트 해결에 관한 힌트를 알려 줄 것입니다.

김완택/

존경하는 겜훈장님. 저는 새턴을 가지고 있는 유저입니다. 최근 궁금한것이 있어 이렇게 엽서를 보내게 되었습니다. 차세대기 CD ROM에도 복사 CD가 나올까요? 만약 나온다면 원본과의 차이점과 복사본의 구별법을 가르쳐 주세요. 확실한 답변 기다리겠습니다.

아직까지 국내에는 새턴 복사 CD가 돌지 않고 있습니다. 걱정하지 마십시오. 원본과 복사본의 차이점은 인쇄상태의 조잡함에 있습니다. 그리고 CD자체에도 제작 일련 번호가 없습니다. 제작 일련 번호는 CD의 중앙 원을 살펴보면 알 수 있습니다.
또한 플레이 스테이션용 복사 CD가 있는데 많이 유통되지는 않지만 CD의 뒷면을 보면 검은색이 아니고 회색 코팅이 되어 있습니다. 이점을 주의하시면 될 것같습니다.

장준호/

제가 드리고 싶은 질문은 다름아닌 SFC용 「아랑전설」에 대한 것입니다. 아랑전설 스페셜에서 료 사카자키를 대전화면에서 고를 수 있다고 들었는데 어떻게 하면 고를 수 있습니까?

아랑전설을 SFC에 삽입한 후에 전원을 켜면 타카라의 로고가 나올 것입니다. 이때에 1P쪽의 콘트롤러를 이용하여 커멘드를 입력합니다. 커멘드는 하,우하,우,우하,하,좌하,좌 후에 X버튼입니다. 그럼 즐겁게 게임을 즐기십시오.

전강호/

안녕하세요? 그동안 잘 지내셨는지요? 저는 지금 3DO얼라이브를 구입해서 「슈퍼 스트리트 파이터2 터보」를 즐기고 있답니다. 고우키 고르는 방법은 알고 있는데, 기술사용 방법을 잘 모르겠습니다. 그리고 남코의 철권, 세가의 버철 파이터와 같은 대전 액션은 얼라이브에 이식이 가능할까요?

고우키의 기술은 전반적으로 류와 동일합니다. 류와 고우키가 다른 점은 고우키에게 아수라섬광이 있다는 것입니다. 아수라 섬광의 커멘드는 승룡권 커멘드를 입력하면서 펀치버튼을 3개 동시에 누르는 것입니다. 그리고 철권이나 버철화이터가 얼라이브에 이식되는 것은 절대로 불가능한 일입니다.

오재영/

저는 네오지오를 아주 사랑하는 유저입니다. 얼마전에 무리를 해서 「진 싸울아비 투혼」을 구입하게 되었습니다. 진 싸울아비에서 흑자를 고를 수 있다는 방법이 있다고 친구가 그러더군요. 어떻게 하면 흑자를 고를 수 있습니까?

흑자의 선택 커멘드는 캐릭터 대전 선택화면에서 상,하,좌,상,하,우+A 버튼입니다. 조금 무리해서 구입하신 진 싸울아비 투혼이므로 가르쳐 드리는 것입니다. 앞으로는 너무 무리해서 게임을 구입하지는 마세요.

고봉민/

겜훈장님. 저는 버철보이에 관심이 많은 유저입니다. 버철보이에 대해 몇가지 질문을 드리겠습니다. 버철보이의 화면은 빨간색인데, 특별한 이유가 있는지요? 그리고 버철보이는 눈을 가까이 붙이고 플레이하는 것인데 시력이 나빠지지는 않을까요? 마지막으로 국내에 언제쯤 발매가 되는지 등을 알고 싶습니다.


뭐든 물어봐! 1000점
임진섭/


손오공과 겜훈장은 친구? 800점
지경선/

버철보이의 화면이 빨간색인 이유는 아무래도 닌텐도에 문의하셔야 될 것같습니다. 정확한 이유는 아직 저도 모르겠습니다. 그러나 한가지 확실히 알 수 있는 것은 색상이 컬러가 아니기 때문에 눈의 피로감을 덜 준다는 사실입니다. 그리고 버철보이는 국내 시장에는 정식 발매되지 않을 것입니다.

김우영/

겜훈장님. 이 장마에 고생이 참 많으시겠습니다. 다름이 아니오라 새턴용 「블루시드」 제 5장에서 용암산으로 가 보스를 이기면 석상이 6개 있는데 그 석상에서 물체 2개를 옮기는 방법을 모르겠습니다. 방법을 가르쳐 주세요. 적이 있는 곳에서 돌아다니게 되면 파란돌이 떨어져 있는 것이 보입니다. 그것을 입수하게 되면 어떻게 되고 무엇에 사용하는 것입니까?

돌기둥을 옮기는 방법은 새턴 패드의 Y버튼을 누르면 됩니다. Y버튼을 누른채 돌기둥을 밀어서 양쪽그림을 자세히 살펴보면 3군데의 다른 점이 있는데 돌기둥을 다른 점에 맞추면 봉인은 풀리게 됩니다. 석상과는 그렇게 큰 연관은 없습니다. 그럼 이만... 앗차! 파란돌에 대해서 설명을 안했군요. 파란돌을 입수하게 되면 국토관리실의 컴퓨터로 가서 아이템과 바꿀 수 있습니다. 게임 진행상 중요한 물건이므로 잊지 마시길 바랍니다.

홍현태/ 서

골 — 라!

겜훈장

게임기를 팔고 있는 훈장님 600점

민경훈/

7월 20일에 발매될 IBM-PC 게임 전문지 「PC 챔프」는 많은 사람들이 기대를 하고 있습니다. 그럼 현재 게임챔프에서는 계속 게임파워가 나오게 되는 것입니까? 만약, 나오지 않는다면 게임챔프 가격도 내리지 않을까요?

느낌일지, 예상일지 모르겠지만 그런 일은 절대로 일어나지 않습니다. 게임챔프와 PC 챔프는 단순히 자매지 관계이기 때문에 별 관계는 없으므로 게임챔프의 게임파워 부록은 계속해서 나올 것입니다. 걱정하지 마십시오.

전병창/

겜훈장님! 비오는 장마철에 고생이 많으십니다. 전 요즘 고민이 생겼습니다. 얼마 하지도 못한 「크로노 트리거」 중에 시간의 끝이란 곳을 갔는데 타임게이트가 없어서 현재 시간으로 돌아가지 못하고 있습니다. 제발 저의 고민을 풀어주세요.

시간의 끝에 도착하게 되면 한 원숭이 같은 동물이 있을 것입니다. 그는 사실 동물이 아니라 전투의 신으로서 그에게 마법을 전수받고 나면 시간의 입구가 생기게 됩니다. 걱정하지 마시고 플레이하십시오.

이상엽/

겜훈장님 이 무더운 날 몸은 괜찮으신지요? 전 다름이 아니오라 FF6 2부에서 에드가를 만나 배를 타고 마을에 도착했는데 그 이후로는 에드가가 어디론가 가버려서 도저히 진행을 할 수 없게 되었습니다. 훈장님께서 도와주셨으면 합니다. 겜훈장님을 믿고 있겠습니다.

2부에서 만나게 되는 에드가는 자신의 신분을 숨기고 있을 것입니다. 처음 시장에서 에드가를 보게 되었다면 여관으로 가시고 여관에서 에드가를 놓쳤다면 부두로 가십시오.

김경수/

겜훈장 잡지는 역시 게임챔프

쫓기고 있는 겜훈장 700점

진현민/

저는 SFC를 보유하고 있는 독자랍니다. 최고로 강한 상태를 만들어 하는 RPG게임을 가장 좋아하고 물론 액션게임도 상당히 좋아합니다. 지금은 SFC용 「슈퍼 봄버맨3」를 즐기고 있는데, 제 친구가 그러는데 모든 것을 가장 강하게 해서 게임을 즐길 수 있다고 합니다. 정말로 그런 비법이 있는지요? 있으면 좀 알려주세요.

일단 패스워드 화면에서 「0704」라고 입력을 하면 풀 파워상태의 봄버맨으로 플레이할 수 있습니다. 그 외에도 「3200」이라고 입력하면 스테이지 2부터, 「2711」은 스테이지 3부터 시작할 수 있습니다.

김한수/

저는 SFC와 슈퍼 알라딘보이를 갖고 있습니다. 지금은 SFC용 「유유백서 화이널」을 즐기고 있는데 유유백서 화이널에 대해 이상한 비법이 있다면 좀 알려주세요. 제발 부탁드립니다.

타이틀 화면에서 「PUSH START」란 문자가 표시되어 있는 동안에 1P부터 Y를 7회, X를 6회 A를 5회 순으로 커멘드를 입력하게 되면 야쿠모의 목소리가 나오게 됩니다. 그러면 성공.

강건구/

후아~ 이렇게 더운날씨에도 우리의 겜훈장님께서는 독자들을 위해 일하고 계시겠지? 날씨가 점점 더워지는군요. 몸은 괜찮으신지요... 인사는 그만 생략

하기로 하고 본론으로 들어가겠습니다. 저는 지금 「알라딘」을 즐기고 있습니다. 아무리 해도 정말 어렵더군요... 알라딘에서 플레이어 수를 늘린다던가 무적이 되는 모드 같은 것은 없는지요?

물론 있습니다. 옵션화면에 들어가서 커서를 위에서 3번째 항목에 맞추어 놓습니다. 그렇게 한 다음에 버튼을 A, C, A, C, A, C, A, C, B, B, B, B의 순으로 누르게 되면 무적모드 등을 설정할 수 있습니다.

김성수/

14

간략하게 한가지만 여쭈어 보겠습니다. SFC용 「사무라이 스피리츠」를 즐기고 있는데 마지막 보스인 아마쿠사를 고르는 방법을 모르겠습니다. 알려주신다면 이 은혜는 잊지 않겠습니다.



우리의 호프 훈장님 500점

정재훈/

게임을 시작하면 타카라 타이틀 화면이 나오게 됩니다. 이때 A, B, X, Y 버튼을 동시에 3회 연속해서 눌러야 합니다. 그러면 이상한 소리가 나게 되는데 이 상태에서 대전모드로 들어가서 아무 캐릭터에 타게트를 맞추고 L, R 버튼을 동시에 누르면서 게임을 시작하면 아마쿠사가 등장하게 됩니다.

김상연/

15

더위에 건강하신지요, 겜훈장님! 저는 지금 월트디즈니 애니메이션을 게임화한 「미녀와 야수」를 즐기고 있는데 스테이지 5가 너무 어려워서 더이상 진행을 못하고 있습니다. 미녀와 야수에서 스테이지를 간단하게 클리어하는 방법이나, 플레이어 수를 늘리는 비법은 없는지요?

일단 어떤 스테이지에서나 포즈를 누른 후 좌, Y, L, 하 순서로 입력을 한 다음 포즈를 풀고 L 버튼과 셀렉트 버튼을 동시에 눌러주게 되면 갑자기 스테이지 클리어시에 나오는 화면이 나오게 됩니다.

이동수/

16

겜훈장님! 저는 지금 슈퍼 알라딘 보이용 게임인 「콘트라 더 하드코아」를 즐기고 있습니다. 게임이 너무 어려운 탓인지 몰라도 아무리 해도 엔딩을 보지 못하겠습니다. 콘트라에 대한 비기같은 것이 있다면 알려주세요.

이 비법은 플레이어 수가 70명이 늘어나는 비법입니다. 일단 2P쪽에도 콘트롤러를 연결한 다음 전원을 켜서 타이틀 화면이 나오면 2P쪽에서 C, B, A, 우, 좌, C, B, A, 우, 좌, C, B, A, 우, 좌 순으로 커멘드를 입력시키면 어떤 남자의 목소리가 나오면 성공입니다.

김동선/

17

겜훈장님! 저는 SFC용 「배트맨 리턴즈」를 즐기고 있는 유저입니다. 배트맨 리턴즈에서 컨티뉴 회수를 늘리는 방법이나, 플레이어 수를 늘리는 방법이 있다고 들었는데, 그 말이 사실입니까? 그렇다면 아무도 모르게 살짝 저한테만 알려 주세요.

배트맨 리턴즈 컨티뉴 회수를 늘리는 방법은 일단 옵션화면에서 2P의 조이패드를 사용해 상, X, 좌, Y, 하, B, 우, A, 상, X 순으로 입력한 다음 이상한 소리가 나면 성공입니다.

이성재/

18

저는 지금 늦게나마 SFC용 액션게임인 「와일드 건즈」를 즐기고 있답니다. 와일드 건즈에서 플레이어 수를 늘리는 방법이나 컨티뉴 수를 늘리는 방법, 또는 여러가지 비법이 있다면 알려 주세요.

와일드 건즈 스테이지 선택법은 A, B, B, B, B, A, B, A, B, A, B, A, B를 누르면 됩니다. 그 다음으로 캐릭터를 설정하고, 스테이지 선택화면이 나오면 4개의 스테이지에서 좋아하는 스테이지를 선택하면 됩니다. 여기에서 스테이지 선택화면에서 같은 커멘드를 한번더 입력하면 맨 마지막 스테이지까지 플레이가 가능합니다.

전상호/

19

겜훈장님! SFC용 격투게임인 「기동 무투전 G건담」을 즐기던 중 어떻게 패드를 돌리다 보니까 갑자기 이상한 기술이 구사되더군요. 혹시 이것이 초필살기? 이렇게 생각하고 또 한번 패드를 마구 돌리면서 버튼을 눌러 보았습니다. 혹시 이것이 초필살기가 맞다면 필살기를 구사할 수 있는 커멘드나, 쉽게 사용할 수 있는 방법을 가르쳐 주십시오.

이것은 분명 게임챔프 5월호에 나갔을 터인데.... 자! 일단 어떤 모드에서든 상관없이 게임을 시작하여 전투화면으로 들어가면 곧바로 A, B, X, Y를 연속으로 누릅니다. '레디 고!' 라는 목소리가 나온 후에 버튼에서 손을 떼면 커멘드를 입력한 쪽의 캐릭터가 언제라도 초필살기를 사용할 수 있습니다. 단, 이 비법은 매 시합마다 커멘드를 입력하지 않으면 안됩니다.

하기영/

# 금단의 비법

## † 선물과 점수를 드립니다 †

이 코너에서는 챔프에서 제공하는 금단의 비법과 독자 여러분이 보내 주시는 금단의 비법을 소개해 드립니다. 독자 금단의 비법으로 채택된 분에게는 1,000점을 드립니다.

**보낼 곳: ㉾140-111 서울시 용산구 원효로 1가 116-2 지산빌딩 3층 게임챔프 「금단의 비법」 담당자 앞**

# 챔프 제공 금단의 비법

## SFC 제 4차 슈퍼 로보트 대전

### 주인공과 아므로가 늘어난다

주인공과 아므로가 두사람이 되어 버리는 이상한 비법을 소개한다. 우선 「황야의 사투」까지 게임을 진행시킨다. 이 시나리오에서는 두패로 갈라진 아군 중 오라 배틀러계의 전함(그랜.가란이나 고라온)을 중심으로 한 팀이 출격한다. 이 게임을 맵 병기 등을 사용해서 1턴 이내에 일부러 전멸시킨다. 그런 후에 게임 오버 화면에서 A를 누르고 한번 더 처음부터 시나리오를 시작하자. 그러면 최초에 전멸시켰던 팀과는 다른 주인공과 아므로를 중심으로 한 팀으로 교체되어 버린다. 여기에서 주인공과 아므로를 출격시키면 2턴째의 원군으로서 주인공과 아므로가 나타난다. 물론 탑승한 유니트도 같다. 이것으로 주인공과 아므로를 2인씩 사용해서 이 시나리오를 플레이할 수 있다. 단 시나리오를 클리어하면 아므로와 주인공은 1인씩으로 되돌아가 버린다.

두사람째 나왔다!!

2턴째에 주인공과 아므로가 출현. 이것으로 같은 유니트가 2대 모아진다

| パイロット名表示 | 部隊表 | EXP順 | 1/1 |
|---|---|---|---|
| ヒュッケバイン | ヴィン | 58 | |
| ヒュッケバイン | ヴィン | 58 | |
| ZZガンダム | アムロ | 48 | |
| ZZガンダム | アムロ | 48 | |
| ブルーガー | マリ | 46 | |
| エルガイムmk II | ダバ | 45 | |
| ラー・カイラム | ブライト | 44 | |

이와같이 주인공과 아므로가 두사람씩 있다

### 캐릭터의 얼굴이 적병으로

특별히 도움이 되는 것은 아니지만 조금 이상한 비법을 소개한다. 고쇼군에게 강화 부품인 「대 빔컨팅」을 장착시키고 전투 중에 빔 병기의 공격을 받는다. 그러면 빔을 맞았을 때 캐릭터의 얼굴이 적병과 똑같아진다.

왜 적 캐릭터의 얼굴로 정말로 싱고의 얼굴이 되어버렸네

빔 컨팅을 맞으면 얼굴이 적 캐릭터인 싱고가 되고 싱고의 대사를 말하게 된다

### 사이버스타가 없어졌다

「새로운 힘」의 시나리오에서 반도크에 일격을 가하면 적의 원군이 나타나고 그 턴을 끝내면 정상적으로는 사이버스타가 나타난다. 그렇지만 적의 원군이 나타난 턴내에서 반도크를 쓰러뜨리면 시나리오가 종료되고 아군기의 원군에 사이버스타가 등장하지 않는다.

정상적이라면 여기에서 동료가 되는 사이버스타가 동료로 되지 않는다

어떤 수를 써서라도 턴내에서 쓰러뜨리자

## SFC 슈퍼 동키콩 컨트리

### 「동키」가 앞장서면 나무통 출현

「네키의 숲」에서 처음으로 네키가 위에서 돌을 던지는 곳을 빨리 지나고 동키를 선두로 하면 돌연 나무통이 출현한다. 이것을 타면 워프를 할 수 있다.

동키를 선두로 하면 낭떠러지 밑에 나무통이 출현한다

대쉬해서 가려면 디디쪽이 유리하다

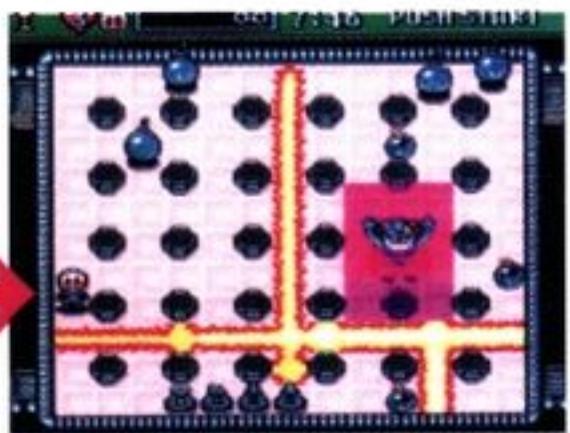
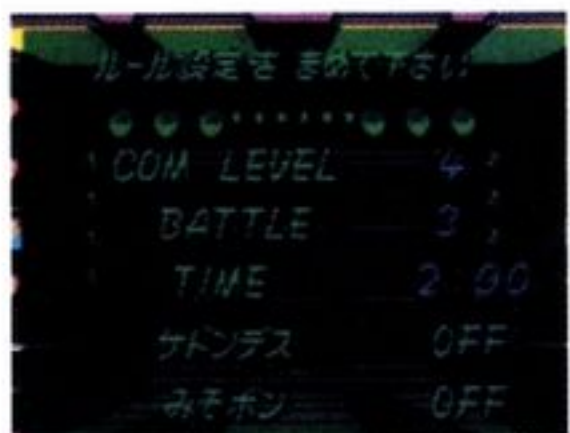
나무통이 나오는 때는 동키가 선두에 섰을 때 뿐이다

## SFC 슈퍼 봄버맨3

### 갑자기 엔딩? 게다가 배틀 모드도!

패스워드를 입력하면 갑자기 엔딩이 시작된다

엔딩을 볼 수 있는 패스워드는 「0803」. 그리고 마지막으로 배틀모드가 되는 패스워드이다. 「1511」이라고 입력하면 보통 1부터 3까지 밖에 설정할 수 없었던 COM레벨이 4까지 설정할 수 있게 된다.

「1511」라고 입력하고 룰 설정 화면에서 레벨 4의 COM

풀 장비로 갑자기 바구라와 대결이다

COM에게도 약한 사람은 도전해 보자

도움이 되는 패스워드를 소개한다. 우선 첫번째는 풀 장비로 바구라와 대결할 수 있는 「3104」라는 패스워드. 단 풀 장비는 처음 한번밖에 사용할 수 없다.

## SFC 데어 랑그리사

### 사운드 셀렉트 할 수 있다

마음에 드는 곡을 듣고 싶을 때에 편리하게 사운드 셀렉트를 할 수 있는 방법을 소개한다. 로드 화면에서 「~면에서 계속」이외에 커서를 맞추고 십자키의 좌, 우, ㄷ, A의 순으로 누른다. 그러면 효과음과 BGM을 들을 수 있다.

로드 화면으로 들어가 커멘드를 입력한다

플레이중에 흐르고 있는 BGM과 효과음을 들을 수 있다.

## SFC 크로노 트리거

### 라라를 구하는 방법

L.A.L.A라고 입력

라라가 걸을 수 있도록

과거의 연구실에서 L.A.L.A(라라)라고 입력하면 라라를 구할 수 있다

게임의 종반부에서 「피오나의 숲」을 부활시킨 후에 루카 한사람의 이벤트로 한다. 연구실 사진의 위치에 세우고 「패스코드 입력」이라고 표시되면 L. A. L. A라고 확실히 입력하자. 성공하면 기계가 정지하고 라라를 구출할 수 있게 된다. 이것으로 라라에 대해 알게되고 그 후에 루카의 집에 가면 건강한 라라의 모습을 볼 수 있다.

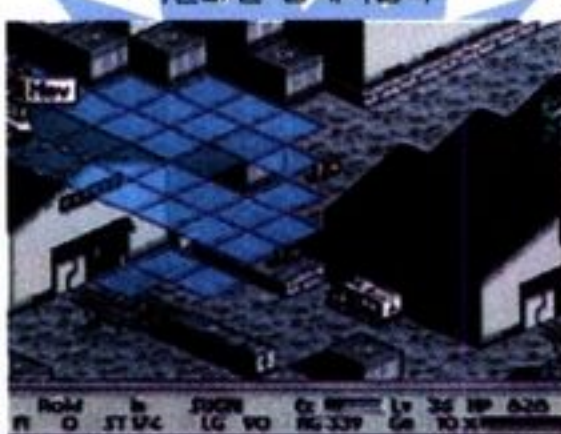
## SFC 프론트 미션

### 2개의 감춰진 부품을 입수

미션27을 플레이한다

커서로 표시한 이 장소로 유니트를 이동시킨다

게임 후반부에 2개의 감춰진 부품을 입수할 수 있는 비법이 발견됐다.

우선 미션27까지 게임을 진행시킨다. 다음으로 어느 유니트라도 좋으니까 맵의 가장 왼쪽 위에 있는 창고의 안쪽으로 이동시킨다. 그리고 사진에 나타난 커서가 있는 곳으로 유니트를 놓고

이동이 완료되면 「END」의 항목을 골라 대기시킨다

감춰진 부품인 「카록 암」을 입수할 수 있다

장착하면 이런 모습이 된다

게다가 「테란레그」도 손에 넣는다

행동을 끝내자. 그러면 감춰진 부품「테란 레그」와「카록 암」을 입수할 수 있다. 두가지 다 길거리 상점에서는 팔지 않는 귀중한 부품으로 HP는 200이나 높다. 이것이라면 게임 종반부의 치열한 전투에서 상당히 도움이 된다.

## SFC 심시티 2000

### 자금을 간단하게 증식한다

우선 스타디움을 건설하자. 그리고 스타디움의 이름을「타나카라보타모치」라고 붙인다. 이 시점에서 $50,000이 늘어난다. 그 후에는 스타디움을 파괴하고 또 이 이름으로 스타디움을 건설하는 것을 반복하면 자금이 점점 늘어난다. 어느 시나리오(연습 모드 포함)라도 가능하다.

건설, 파괴, 건설, 파괴를 반복해서 점점 자금을 늘려나가자

## SFC 레이디 스토커

### 확률이 높은 슬로트 머신

화살표한 것이 확률이 높은 슬로트. 요시오보다 먼저 뛰어가자

재빨리 플레이. 자신의 자리를 빼앗긴 요시오가 허둥대고 있다

데스베가스의 카지노에는 슬로트 머신이 많이 있다. 카지노에 들어가면 바로 구석에서 두번째에 있는 슬로트로 간다. 이 슬로트는 언제나 요시오가 즐겨 찾는 슬로트이지만 빨리 뛰어가면 요시오보다 먼저 플레이할 수 있다. 이 슬로트에서 플레이하면 다른 슬로트보다도 많은 코인을 벌 수 있다.

보통 머신보다도 777 등이 나올 확률이 높다

## SFC 데어랑그리사

### 숨은 맵을

「데어 랑그리사」에 두개의 숨은 맵이 발견되었다.

우선 첫번째를 소개한다. 시나리오6에서 주인공의 유니트를 맵 왼쪽 위에서 계산하여 우측으로 2매스, 아래에 6매스 장소로 이동시킨다. 이동완료후에 메시지가 표시되면 성공이다. 그 뒤 시나리오6을 클리어하면(메시지 표시후는 주인공이 이동해도 좋다) 숨은 맵을 플레이할 수 있다.

두번째는 시나리오8이다. 전과 같이 맵의 왼쪽 위에서 계산하여 우측으로 33매스, 아래로 17매스 장소로 주인공을 이동시켜 시나리오를 클리어하면 OK. 이 게임에는 투기장과 같은 경험치를 버는 장소가 없고 적의 수가 결정되어 있으므로 숨은 맵에서 경험치를 벌면 쉽게 진행할 수 있다.

#### 시나리오6

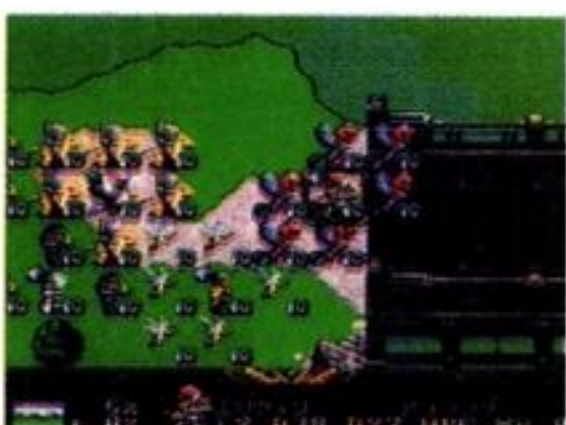
우선은 시나리오6. 적을 무찌르면서(전멸시켜서는 안됨) 좌측 위로 진행하자

**주인공을 여기로 이동**

주인공을 커서의 위치로 이동시킨다. 이동 후에는 메시지가 표시된다

**숨은 맵이다!!**

「초형귀」의 아돈과 삼손이 적으로서 등장하는 숨은 맵

#### 시나리오8

이 맵은 턴제한이 있으므로 서둘러 주인공을 우측으로 진행시키자

**주인공을 여기로 이동**

좌측 위에서 계산하여 우측으로 33매스, 아래로 17매스의 위치로 주인공을 이동시키자

**숨은 맵이다!!**

이 맵에는 적이 출현하는 퀴즈에 정답을 맞추지 못하면 싸울 수 없다

# 독자 제공 금단의 비법

※아래의 독자들에게는 전원 챔프점수 1,000점을 드립니다.

## SFC 제 4차 슈퍼 로보트 대전

### 궁극의 오라 배틀러 입수법

제 16장 '대장군 가르다의 비극'에서 론드벨에 도착한 후에 '쇼우', '던바인'을 가장 상단 왼쪽 끝에서 오른쪽으로 2칸, 아래로 40칸의 위치로 보낸다. 작은 동굴이 보인다. 그러면 그곳에서 대화가 벌어지고 클리어한 후 3개의 유니트 중 하나를 고르게 된다. 경험치는 '서바인'이 제일 낮고 '즈와우사', '던바인'의 순이다. '서바인', '즈와우사'는 원거리 공격이 없으나 '던바인'은 있다. 또 요정도 한명 얻게 된다.

전형택(C.A.T)/

## ARC 버철 화이터2

### 파이와 제프리가 옷을 바꿔 입는다

동전을 넣고 스타트 버튼을 누르고 시작한다. 그런 다음 캐릭터 설정 화면에서 마음에 드는 캐릭터를 선택한 뒤에 방향키는 ↑로 하고 아무 버튼이나 누른다. 그러면 제프리는 파이의 옷을 파이는 제프리의 옷을 입게 된다.

전병창/

## SFC 크로노 트리거

### 마루를 가르디아성에 혼자 남겨둔다

배경은 중세 「가르디아성」. 캐릭터는 누구라도 상관없지만 반드시 「마루」가 필요하다. 그리고 4명 정도 되어야 한다. 방법은 중세 「가르디아성」으로 「마루」를 동행시킨 후 리네왕비 앞에서 멤버 체인지를 하게 되면 마루가 그 방에 혼자 남게 된다. 비록 혼자 남게 되도 게임에는 아무 지장이 없다.

정성윤/

## SFC 스토리 오브 도어

### 레벨을 쉽게(?)올리는 방법

세이드를 얻고 난 후 어떤 할아버지에게 반지를 받고 해변가로 이동한다.

해변가에서 기간테스라는 거인을 만나는 데 그 거인을 죽이면 하트가 나온다. 하트를 먹고 세이브를 시킨다. 그리고 고의로 병사에게 죽고난 후 다시 거인을 죽이면 다시 하트가 나온다. 이렇게 반복을 하면 레벨을 올릴 수 있다. 단 에너지를 다시 채워주는 물약이 없어야 한다. 그 이유는 에너지가 다시 차면 또 죽어야 하는 번거로움을 없애기 위해서이다.

김성태/

## SFC 월드 히어로즈 2JET

### 캐릭터 전원의 초필살기 공개

일단 타카라 로고에서 보스 「제우스」 고르기 커멘드를 입력한다. (우·좌·A·B·하·A. B. 상)성공하면 효과음이 들린다. 초필살기는 맞으면 막대한 에너지 손실을 받는다. 던지기를 제외하고는 막을 수 있지만 막아도 에너지가 많이 손실된다. 초필살기를 쓰면 몸체가 번쩍 번쩍 빛난다.

**초필살기 커멘드**

한조 : ↓ ↘ → ↓ ↘ + AB
드래곤 : ↙ → ↘ ↓ ↑ + AB
라스푸친 : → ← ↙ ↓ ↘ → + AB
브로켄 : ← ↙ ↓ ↙ → + AB
캡틴 키드 : ↓ 모아서 ← → + AB
료코 : 다가가서 ↓ ↙ ← ↙ → + AB
후마 : ↓ ↙ ← ↙ → + AB
J.칸 : 다가가서 ↘ ← ↙ ↓ ↘ → + AB
잔느 : ← ↙ ↓ ↙ ← ↖ + AB
머슬 파워 : ↓ ↘ → ↘ ↓ ↙ ← + AB
에릭 : ← ↙ ↓ ↘ → ↓ ↘ → + AB
슈라 : → ← ↓ ↘ → + AB
J.막심 : ↓ ↙ ← ↙ → + AB
잭 : → ← → ↓ ↘ → + AB
료푸 : 다가가서 ← ↙ ↓ ↙ → + AB
제우스 : ← ↙ ↓ ↘ → ← → + AB

최대운/

# 버그를 잡아라!

## 더위에 찌든 버그들...

**기다리고 기다리던 여름방학과 더불어 여름이 찾아왔다. 팍팍 찌는 더위에 버그들은 혼란 상태가 되었다. 버그헌터 특수대요원들은 이때의 기회를 놓치지 말고 버그 생포작전에 힘써주기 바란다.**

### 긴급지령 1

삼풍백화점 붕괴사고로 인해 숨어 있던 버그들이 모두 다시 터져 나왔다. 이 버그들을 잡는데 버그헌터들은 재빨리 버그들을 잡는데 힘써주기 바란다.

### 긴급지령 2

"버그헌터들이 버그를 만들고 있다!" 이번달에도 「빅 보스」를 「빅 버스」 또는 「빅 보수」라고 써서 보내는 버그헌터들은 모두 각성해 주기 바란다.

### 긴급지령 3

이제부터 더위에 강한 모기 버그들을 조심해야 한다. 그러나 방 안에 게임챔프 9월호를 깔고 그 위에 모기향을 핀다면 세상에 둘도 없는 모기방어제가 될 것이다. 이 비법은 게임챔프 독자들만 알고 있을 것! 절대 기밀을 누설하지 말기 바란다.

## 선착순 하나 포상점수 2,000점

민영규/

### 버그를 잡아라 로고송 제 1호

**발신자 내용검색**

버그를 잡아 잡아 버그 잡아
버그를 잡아 잡아 버그 잡아
버그를 잡아 내일 시험을 못봐도 버그 찾아 버그 잡아
시험공부할 시간을 쪼개가면서 버그 박멸을 위해 노력했었지
이것저것 버그찾다 시험도 망치고 너무 너무 약올라 약올라 약올라 약올라 약올라 죽겠네
쉽게 찾을 수가 있는데 빠르게 찾을 수가 있는데
왜이렇게 안보여 내일도 시험인데!
빨리 버그잡고 시험공부 해야지 해야지 시험공부 해야지 혼나지 않게

**버그 생포상황**

본지 203P 바우바우(X), 바우와우(O)
본지 187P 스가 늙은 몸을...(X), 기스가 늙은 몸을(O)...
본지 168P 캡틴 츠바사(X), 캡틴 쯔바사 (O)
이하 생략

## 선착순 둘 포상점수 2,000점

이종원/

### 버그를 잡아라 로고송 제 2호

**발신자 내용검색**

버그를 잡아 없애 잡아 없애
버그를 잡아 없애 잡아 없애
버그를 잡아 소탕해 버리지 챔프의 평화위해 잡아 잡아 잡아 잡아
오 이렇게 건방진 버그들이 자꾸 챔프를 못살게 굴 때
버그가 싫고 없애버리고도 싶었지 난 오천지 때깔 버그녀석들 다 생포하고 보니까 기분이 좋아 기분이 좋아 정말 정말 찾을 수가 없어
여기에도 있는데 저기에도 있는데 똑바로 잡지도 않고 놀기만 하고 있네요. 버그를 다시 찾으러 나서는 난 주먹을 쥐었지 잡아 잡아
나 이제 알아 버그들 소굴을 그건 느낌이었어
느낄 수 있는 버그의 느낌을 난 감지하고 있어
언제라도 난 챔프를 위해서 나설 수가 있어 잡아 잡아 잡아
버그헌터의 자존심을 걸고
하지만 나는 게임챔프보다는 명인들을 위해서 노력하는거야

**버그 생포상황**

본지 96 P 동키콩을 구축(X), 동키콩을 구출(O)
본지 103P 화이널 환타지6는 16M(X), 화이널 환타지6는 24M(O)
본지 153P 핑크레인저와 검은 레인저의 이름이 같음
이하 생략

## 선착순 셋 포상점수 2,000점

신영식/

### 버그를 잡아라 로고송 제 3호

**발신자 내용검색**

버그를 잡아 없애 잡아 없애
버그를 잡아 없애 잡아 없애
버그를 찾아 보스에게 보내는 나의 지금의 내모습 잡아 잡아 잡아
오 이렇게 많은 헌터들이 버그잡아 점수탈 때 내 버그는 여기도 없고 저기도 없지만
오 이런 저런 쪽수 쪽수 넘겨보니까 진정한 내버그 의미의미 도대체가 도대체가 어디에도 없어
쉽게 찾을 수는 있는데 챔프에도 있는데

책장을 넘겨보며 찾아보면 있어
예전의 버그 못찾아 우는 나의 예전의 그 모습 싫어 싫어

**버그 생포상황**

본지 108P 마법내용 레이어스가 두 줄로 되어 있다.
본지 142P 패니봄(X), 패닉 봄버(O)
본지 89P 헤이하치의 설명에서 헤이하치와 마찬가지로 말이 맞지 않음
이하 생략

## 선착순 다섯 포상점수 2,000점

김인규/

### 버그를 잡아라 로고송 제 5호

## 선착순 넷 포상점수 2,000점

이상균/

### 버그를 잡아라 로고송 제 4호

**발신자 내용검색**

버그를 잡아 잡아
버그를 잡아 잡아
버그를 매일 찾지 나는 게임챔프를 위하여 잡아 잡아 잡아 잡아
오 이렇게 많은 사람들이 버그 잡으려고 할 때 너는 쉽고 난 어렵고 찾지못한다 했지만
이런버그 요리조리 찾다 보니까 진실한 우리의 버그 버그 버그들을 이제 찾을 수 가 있어
노력이 필요한데 정성도 필요한데
소리쳐 눈을 뜨고 찾아보면 잡을 수 있어
버그를 찾기 위해 노력하는 지금의 내모습 잡아 잡아
나 이제 알아 버그잡는 비법을 그건 노력이었어
느낄수 있는 버그들이 잡힌 걸 내노력의 끝인 걸
언제라도 붙잡으려고 난 노력하고
첫장부터 끝장까지 넘기며 샅샅이 찾고
하지만 나는 너의 모든 것들을 이젠 모두 파악하게 된거야

**버그 생포상황**

본지 166P 상단 발매가, 발매일(X), 발매일, 발매가(O)
본지 180P 상단 고고 악크맨(X) 고고 악크맨2(O)
본지 166P 캠콤(X), 캡콤(O)
이하 생략

**발신자 내용검색**

버그를 자바 자바 자바
버그를 자바 자바 자바
버그를 찾아 헤매이는 나에 어제밤 그모습 잡아 잡아 잡아
오 게임챔프에는 버그들이 아주 많은데 나는 눈씻고 찾아봐도 하나도 안보여
이런저런 걱정 끝에 버그찾았는데 제대로 된 버그버그 도대체가 도대체가 찾을 수가 없네
쉽게 찾을 수가 있는데 두눈을 크게 뜨면 찾을 수 있는데 버그를 찾아 헤매이던 나의 어제밤 그 모습 잡아 잡아.

**버그 생포상황**

본지 96P 사바에 놓여 있는 상자(X), 사방에 놓여 있는 상자(O)
본지 102P 프론트 미션의 제작사는 에닉스(X), 스퀘어(O)
본지 103P 일본 인기 게임 TOP5에서 마법진 구루구루만 용량 표시가 안되있음.
본지 191P 드래곤 퀘스트6의 그림이 거꾸로 되었음.
이하 생략

## 기타 그밖의 버그헌터 리스트

장준호/
이한결/
민승준/
오재영/
김동현/
이름무/
권정덕/
박시환/
전병창/
김호중/
김민용/
정유경/
이효주/

**이상 19명의 버그헌터들에게는 포상점수 200점씩을 드립니다.**

# 챔프 아트갤러리

장　　원 : IBM - PC 게임 디스켓
준 장 원 : 「네모네모로직」 단행본
준준장원 : 게임음악 CD
입 선 작 : 챔프점수 1,000점

이달의 장원

가일과 낫슈
전완익/

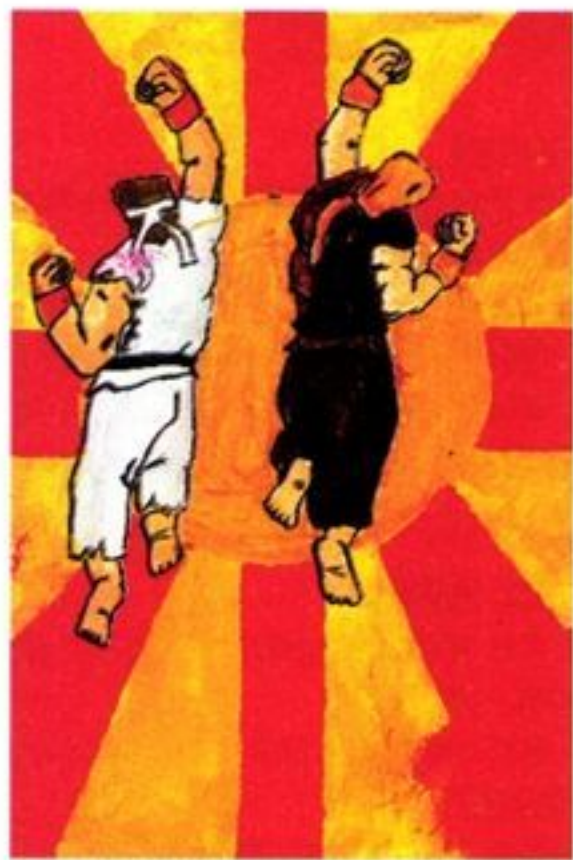
준장원

카멜레온 낫슈
전병창/

준준장원

예쁜 로즈의 모습
신대수/

누구든지 덤벼라!
채성민/

흐뭇한 표정을 짓고 있는 류
이상기/ 서울시 관악구 봉천 2동 41-215 천지빌라 301

승룡권 대결
000/

SD 스트리트 화이터 캐릭터들
000/

근육질 켄
원시열/

뭘 보고 있는거니? 류
옥정욱/

류가 새차 뽑던날…
이상진/

류와 그의 친구들
은성/

모두 상대해 주마!
박무룡/

라이벌인 류와 켄
원진연/

구세대 패션
이상국/

카페주인 춘리?
서미애/

이번의 주인공은 나다!
안홍일/

스화 제로의 영웅들
이경진/

너도있나? 게임챔프
임진섭/

드디어 바이슨과의 대결
김경근/

## 4컷 만화

부실공사?
이지용/

승룡권 대결
000/

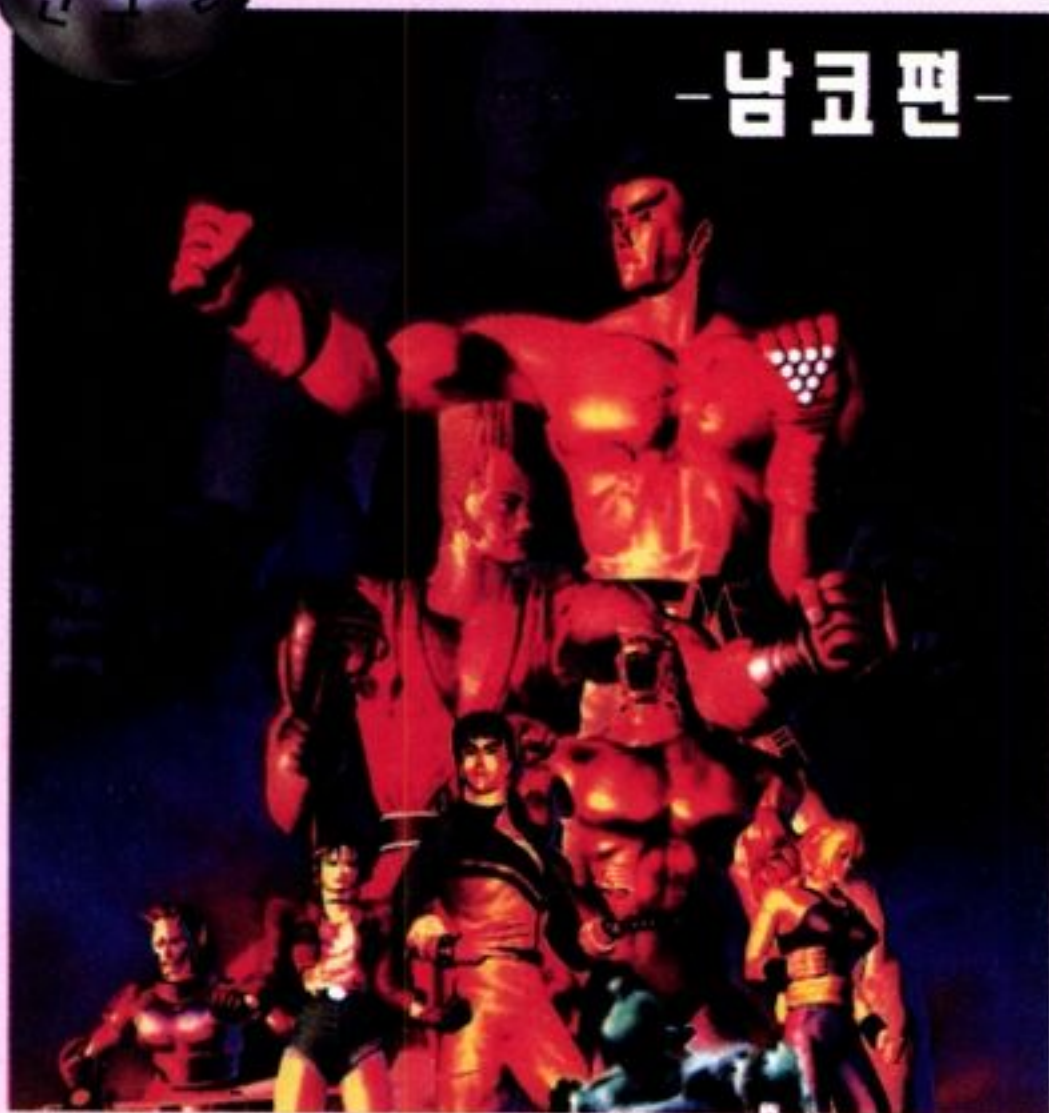
살아있는 신화 류
전형택/

**알림** 이 코너에 참여하신 분들의 작품은 절대 반환되지 않습니다. 작품을 우송하실 때는 반드시 작품 이름을 적어서 보내 주십시요. 당선된 분들은 자신의 신분을 증명할 수 있는 신분증을 지참하시고 게임챔프로 방문하시기 바랍니다. 상품을 받을 수 있는 날은 매월 24일이며 당선 후 1개월이 지나면 무효 처리됩니다. 참! 방문 전에 반드시 전화를 걸어서 「챔프아트갤러리」 담당자와 약속하는거 잊지 마세요.

보내실 곳: 서울시 용산구 원효로 1가 116-2 지산 빌딩 3층 게임챔프 「챔프아트 갤러리」 담당자앞

### 10월호 챔프 아트 갤러리는?

「킹 오브 화이터즈 '95」의 캐릭터를 보내주세요. 당첨되신 분께는 푸짐한 선물과 챔프점수를 드립니다!

-남코편-

# 잊을 수 없는 팩맨, 그리고 남코

게임을 좋아하는 많은 게이머 중에 팩맨이라는 명작 게임을 모르는 사람은 없을 것이다. 정해진 범위내에서 적의 추격을 따돌리며 앵두를 먹으면 힘이 세지는 팩맨. 그 팩맨을 제작한 회사가 최근에 내놓은 게임은 철권. 메이커 연구실의 첫문을 여는 이번 호에서는 수많은 명작을 선보였던 팩맨의 남코를 알아보겠다.

## 남코는 어떤 회사인가?

### 남코

1955년 6월 1일 설립
자본금 : 69억 8400만엔
연매출액 : 543억엔
종업원수 : 1653명

갤럭시안, 팩맨, 제비우스 등으로 1980년대 전반기를 휘어 잡았던 남코. 1980년대말에는 후속타 불발로 약간 게이머들과 멀어지지 않았나 하는 느낌을 받게 했던 회사이기도 하다. 1980년대에 제작되었던 팩맨과 같은 경우는 조그만 소형 게임기로 국내에 선보이면서 최고의 득점을 얻은 사람의 이름이 어린이 신문에 게재 될 정도로 굉장한 남코 바람을 몰고 오기도 하였으며 패밀리 컴퓨터가 발매되자 가장먼저 닌텐도의 서드파티로 들어가 그들이 만들어왔던 게임을 패밀리용으로 컨버전하여 대단한 인기를 얻었다. 그 대표작으로는 단연 제비우스를 꼽을 수 있을 것이다.

이렇게 시작된 남코와 닌텐도와의 관계는 각별해서 다른 서드 파티들에 비해 남코는 상당히 유리한 입장에서 계약을 맺고 게임을 만들게 되었다. 그러나 1989년에 재계약을 할 당시 닌텐도측에서 타사와 같은 조건하에 계약을 하자는 엄격한 요구조건을 내세우기 시작했다. 이때 남코는 상당히 자존심이 상했지만 회사매상의 45%를 차지하고 있는 패밀리 컴퓨터쪽에 손을 뗄 수는 없었기 때문에 그 계약을 성립시켰다. 이러한 앙금이 아직도 남아 있기 때문이었는지 아니면 그 이후 좀 더 넓은 방향으로 시장 개척을 해야 겠다는 의지를 굳혔기 때문인지는 알 수 없지만 차세대 게임기의 발표가 있고부터는 닌텐도가 아닌 소니 등의 회사에도 서드파티로 참가해 여러모로 활약을 펼치고 있다.

또한 일본내 제작사들이 일본에서는 강세를 나타내도 외국에서는 그다지 그들의 능력을 발휘하지 못하는데 비해 남코만큼은 유독 외국에 대한 투자와 노력을 많이 기울여 외국시장에서도 막강한 저력을 발휘하고 있다.

남코는 게임제작 이외에도 자동차 안전 운전 시뮬레이터와 같은 시뮬레이터 사업과 텔레비젼에 사용되는 CG의 제작과 영화사업에도 상당한 투자를 아끼지 않아 여러방면에서 두각을 나타내고 있는 편이며 이렇게 쌓아 올린 노하우를 통해 3차원 게임의 제왕이라는 세가의 아성을 흔들리게 하고 있다. 남코의 이러한 저력은 결단코 우연이 아니라고 할 수 있다.

남코는 현재 릿지레이서나 철권과 같은 3D 폴리곤 그래픽을 사용한 게임을 통해 세가와 경합을 벌이고 있는데 아직까지는 세가에 약간 뒤쳐지는 느낌이다(기계적 성능이 아니라 게임의 내용면에서 그렇다는 것이다).

## 남코의 시작은 전자 오락이 아니었다

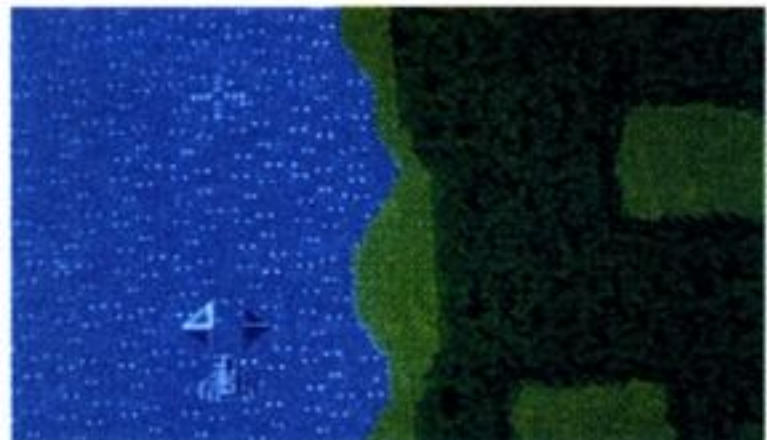
남코가 탄생한 것은 1955년도이다. 이때부터 정식적으로 남코라는 이름을 사용한 것은 아니었지만 1955년 한 백화점 옥상에 설치한 두대의 목마로부터 시작되었고 지금에 와서는 창업 40주년을 맞이하게 되었다.

남코는 창업 이래 '보다 많은 사람들에게 어떠한 즐거움을 안겨 주어야 행복하게 느낄 것인가?' 라는 정신으로 일관하며 각 시대에 걸친 다양한 '놀이'를 통하여 사람들에게 끝없이 새로운 꿈을 실현할 수 있도록 노력해 왔다. 40년이라는 시간을 지나쳐 오면서 수많은 명작과 가지각색의 인상을 남겨온 남코. 현재도 21세기의 새로운 꿈에 도전하며 그 창조를 세계적 관점으로 펼쳐나가는 남코가 만들어낸 기억 속에서 잊혀져 가는 명작 게임들을 살펴보자.

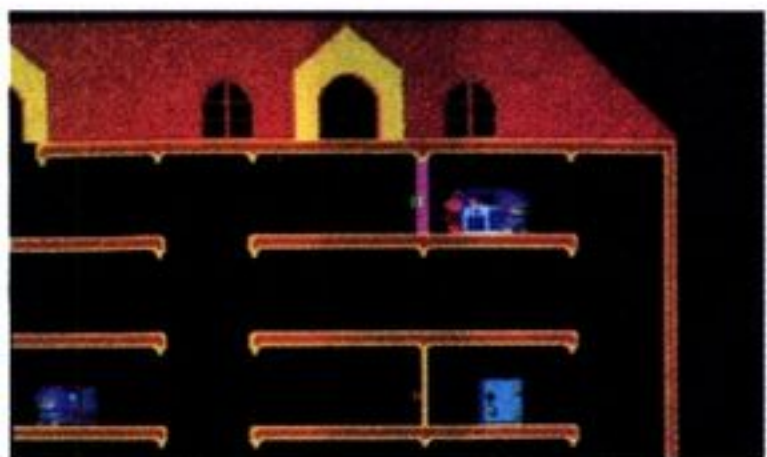
한때 남코라는 소프트 메이커를 대표했던 팩맨

2인 동시 플레이가 가능했던 A.RPG 이슈타의 부활. 당시 2인 동시라는 점은 업계에 큰 충격을 주었다

# 남코의 명작 리플레이

## 제비우스

1983년 최고의 슈팅 게임인 제비우스

1983년 국내 아케이드에 슈팅 붐을 일으켰던 남코의 대표적 슈팅 게임. 지금에 와서 생각해보면 단순하기 그지없다고까지 혹평할 수 있지만 그 당시에는 여러가지 파문까지 불러 일으킬 정도로 인기가 대단했던 작품이다. 사실 제비우스가 아케이드용으로 국내에서 인기를 끌고 있을 때에도 이 제비우스라는 게임이 남코라는 제작사가 만든 것이라는 사실을 알고 있는 게이머는 얼마 되지 않았다. 한번 엔딩을 보고나면 다시 게임을 플레이해야 했던 제비우스. 정말로 솔바로우를 덮쳐오던 강철판은 공격을 200번 당하면 부숴지는 것이었을까?

## 마피

생쥐 경찰관 마피. 도둑 고양이들로부터 건물을 지켜라!

마피는 남코가 제작한 미로 탈출형 로보트(마이크로 마우스)의 인기높은 캐릭터였다. 그후에 팩맨에 이은 대형 캐릭터로의 기대를 한몸에 받으며 비디오 게임의 주역으로 발탁되었다. 경쾌한 음악과 문을 이용한 참신한 규칙 등이 인기비결이었으며 마피를 중심으로한 여러가지 캐릭터 상품도 탄생시켰다. 이러한 마피도 지금에 와서는 불과 몇명의 매니어를 제외하고는 기억해내기 어려운 캐릭터가 되었다.

## 드래곤 바스터

이것이 드래곤 바스터의 엔딩. 조금 썰렁해 보이지만 클로비스와 세리아의 재회라는 아름다운 의미가 담겨 있다

'드래곤 바스터는 단 한명!' 이라는 문구가 인상적이었던 A.RPG. 드래곤 바스터는 잡혀간 여인을 구출하기 위해 적과 싸운다는 단순한 스토리로 게임중 자신의 진로를 선택할 수 있다는 점에서 높게 평가받았다. 비록 아이템 수는 적었지만 다수의 몬스터를 등장시켰으며 환상속의 영물인 드래곤이 라스트 보스였다는 점이 이색적이었다.

## 드루아가의 탑

'이슈타의 부활'의 전작이었던 드루아가의 탑. 비디오 게임 최초의 환타지 RPG이다

드루아가의 탑은 '검과 마법의 환타지 RPG' 세계를 비디오 게임에 최초로 등장시킨 역사적인 작품. 최근 새턴용 세가 어드벤처를 제작하고 있는 엔도씨의 첫작품으로도 이름이 높다. 이로써 본격적 미로 돌파 게임의 시대가 열리게 되었다.

# 게임의 흐름을 창조하는 남코

이전 제비우스를 시작으로 아케이드에 슈팅 바람을 일으켰던 남코는 지속적으로 기존의 장르들을 깊이있게 공략하며 90년대 초반까지 아케이드업계의 흐름을 이끌어왔다. 미로 탈출 게임의 대명사인 팩맨과 드루아가의 탑도 남코의 작품이며 슈팅의 대명사인 제비우스, 긴박감 넘치는 레이싱 풀 포지션 역시 남코의 작품이었다.

3가지 시점의 다채로운 액션게임 원평토마전. 아름답고 슬픈 엔딩은 한번쯤은 볼만하다

남코는 초창기 아케이드 시장의 거인으로 자리잡으며 대중들에게 치우쳐져 있던 많은 장르들을 되살리게 되었다. 현재 우리들이 잘 알고 있는 세가도 이 당시에는 어떠한 장르에 대해서 남코가 붐을 일으키면 그 뒤를 따라서 동일 장르의 게임을 만들어 내는 꼴이었다. 최근에 와서는 버철 시리즈로 세가가 주목을 받고 있지만 그 역시 1990년대 남코가 시작한 폴리곤 사업의 뒤를 이은 것이다. 아케이드 업계에서 가장 잘알려진 회사 남코와 세가. 남코의 경우는 기존의 알려진 장르에서 보다나은 꿈을 주기 위해서 노력하였고 세가는 다방면의 장르를 공략하면서 새로운 장르를 개척하기 위해서 노력하였다. 바로 이러한 점이 양사의 차이이며 남코가 구장르에 한하여는 막강한 힘을 발휘할 수 있게 된 이유이기도 하다.

지금은 우리들의 기억속에서 사라져가고 있는 남코의 명작 게임들. 본 필자 역시 누군가가 남코의 명작게임들을 가지고 있다면 부탁이라도 해서 다시하고 싶은 심정이다. 현재 남코가 펼치고 있는 아케이드 분야는 폴리곤. 앞으로 어떠한 방식으로 개척해 나갈지 주목하며 이번호 메이커 연구실을 마치고자 한다.

* 다음호에는 아케이드에서 남코와 1위 자리를 다투고 있는 세가 엔터프라이즈에 대해서 알아 보겠다.

# 격투게임의 얍삽이 권장 가이드

90년대 「스트리트 화이터Ⅱ」가 게임센터를 강타하면서 시작된 격투게임 열풍. 그후로 수많은 오리지널 격투게임과 아류작들이 쏟아져 나왔고 격투 게임의 열풍은 5년이 지난 지금도 대단하다고 할 수 있다.
그런데 격투게임 매니어가 늘면서 이른바 얍삽이라는 기술이 늘게 되었다. 최종 목적은 승리를 위해서지만 일각에서는 정정당당한 기술을 요구하는 목소리가 크다. 이번호에서는 흔히 얍삽이라는 불리우는 인기 격투 캐릭터를 몇명 모아봤다.

## 얍삽꾼이 되기 위한 불굴의 노력

'상대가 링의 끝으로 몰렸다! 지금이야말로 밀어내기의 찬스!!'. 이것은 버철 화이터와 투신전 등 링의 개념이 존재하는 격투 게임에서는 누구나 생각하는 일일 것이다. 손쉽게 이길 수 있는 것을 굳이 어렵게 이길 필요가 있냐고 말하기도 하지만 당한 사람은 상당한 충격을 받게 된다. 때문에 미소짓는 것은 게임센터의 주인 아저씨뿐(왜냐고? 진사람이 계속해서 동전을 쏟아붓기 때문이다).

혹시 버철 화이터Ⅱ를 64연승했다 하여도 진사람이 생각하기에 '야~ 정말 잘하는데.' 라고 생각하도록 이긴 것은 몇번이나 될까? 이것은 스트리트 화이터나 아랑전설 등의 2D게임에서도 마찬가지일 것이다. 이번호 매니어 휴게실에서는 약자인 정통파 당신도 강자인 얍삽꾼이 될 수 있도록 최고의 인기 격투게임인 버철 화이터의 3대 얍삽 캐릭터와 그 기술들을 공개하기로 하겠다. 지금 이 순간, 당신도 얍삽꾼이 되어 강자의 대열에 낄 수 있다.

버철 화이터는 링아웃으로 승패를 결정짓는 경우가 많다

## 승리의 지름길!! 최고의 비열 캐릭터를 찾아라!

'오랴~PPPK'. 이것은 라우의 기본 연속기인 연환전신각의 기합과 커멘드이다. 대개 상대방이 아키라나 잭키 등의 캐릭터가 아니라면 이 기술을 사용해서 링에 몰린 캐릭터를 간단히 링 아웃시킬 수 있다. 이 얼마나 쉽고 비열한 방법인가? 강자로의 지름길인 최강 비열 캐릭터. 그들을 지금 찾아보자.

### NO.1 유키 아키라

현재 격투게임을 좋아하는 게이머라면 유키 아키라 정도는 기본으로 알고 있을 것이다.버철 화이터가 Ⅱ로 넘어오면서 최강자 자리에 등극하게 된 아키라는 격투게임 사상 전무후무한 캐릭터가 되었다. 그러나 이렇게 아키라가 최강의 캐릭터가 된 것은 상대방을 손쉽게 링아웃으로 유도할 수 있는 그의 신기술과 일격에 KO로 몰고 가는 가공할 신 공격기의 비열한 조화에 있다해도 과언은 아닐 것이다. 비열 캐릭터 NO.1의 아키라. 그러나 아키라의 기술들은 간단히 자기 것으로 만들 수 없다는 단점이 있다. 아키라를 이용하여 최강의 비겁함을 단련하자.

* 이문정주 : 최강의 비겁 기술이라 할 수 있는 아키라의 대표적 기술. 전작에서는 이문정주가 기술이 들어갈 때에 상대를 그다지 밀어내지 못했지만 연속으로 이문정주가 들어가게 된 지금에는 링아웃으로 상대를 이기기에 가장 좋은 기술이 되어 버렸다. 커멘드도 대단히 간단하여 초보자에게 권해주고 싶은 비열권이다(→→P).

* 진보리과 : 이것은 상대방과 자신의 자리를 바꿔버리는 아키라의 신기술. 링의 끝부분에서 상대를 기다린 후에 진보리과를 이용하여 자리를 바꾸고 이문정주를 사용하면 상대방은 필히 링아웃이 되고 만다. 이문정주와 혼용하여 사용하는 또하나의 비열권이다(↙P+G).

* 개 호+우단각+양포 : 상대를 이문정주나 맹로경파산을 이용하여 링쪽으로 조

금이라도 몰은 후에 방어를 풀어버리는 개호를 사용한 후 우단각을 사용하고 곧바로 양포를 사용하면 상대는 링아웃이 되 있을 것이다. 이것은 링아웃 비열권의 마지막으로 고난이도를 자랑하지만 어쩌면 KO로 이길 수도 있는 기술이다(개호: → P+G, 우단각: → → K, 양포:G+ ↘ ↘ +P).

## NO.2 카게

카게는 전작에서의 이미지를 그대로 계승하며 새롭게 생긴 신기술들이 비열권으로 연결된 캐릭터이다. 특히 전작에서도 유효하였던 고연락 컴비네이션은 II에 접어들어 그 위력을 더하게 되었고 더우기 고연락 이후의 링아웃 기술이 늘어나게 되었다. 또한 링에 몰린 캐릭터를 그대로 링아웃시키는 엽아용은 극악한 링아웃 기술이라 할 수 있다.

정확하게 말해서 아키라와 카게는 비열함에 대해서는 1,2위를 다투는 캐릭터이다. 단지 차이점은 아키라의 경우 기술의 커멘드나 입력 등이 어렵다는 것이고 카게는 그 반대의 경우라는 점인데 이 점을 들춰낸다면 카게야 말로 비열함의 일인자격 캐릭터라 평할 수 있다. 카게의 단순 비열권을 체크해보자.

* 엽아용 : 앞에서 잠깐 설명했던 엽아용은 비열함으로 따진다면 전작의 뇌룡비상각이 단조롭고 미스가 없도록 변모된 기술이다. 아키라의 이문정주가 상대가 링에 몰렸을 때 달려가 2~3방 사용하여 링아웃을 시킨다면 이 기술은 맞아도 그만 방어해도 그만이며 돌진하며 회전하여 상대의 상단을 공격하는 기술이다. 방어를 해도 밀리게 되므로 상대는 링아웃이 되버린다. 대단히 기분나쁜 기술이다( → → K+G).

* 고연락+낙섬도+열장 : 이것은 보기에는 어려워 보이는 커멘드이지만 사실 별것 아니다. 즉, 간단하게 모양을 설명하면 고연락후에 펀치를 무자비하게 남발하여 링아웃을 시키는 것이다. 링외각에서 기다리다 성공하면 효과는 백발백중. 정말로 허무하게 게임을 끝내는 기술이다(고연락: ←+P, 낙섬도: ← → +PK+PK, 열장: PPP).

* 고연락+수차차기 : 고연락, 이것은 정말 링아웃에 관해서는 천부적인 바리에이션을 불러일으키는 기술이라 말하고 싶다. 단순하게 링의 끝에서 고연락을 사용하면 상대는 링아웃 된다. 약간 거리가 떨어져 있다해도 낙섬도나 수차차기를 사용하면 상대는 링아웃이 된다. 핀치에 몰렸다면 자존심을 위하여 수치심을 버리자. 고연락이 들어가는 순간 당신은 승자가 되게 된다(고연락: ← +P, 수차차기: ↖ + K+G).

* 신소탄 : 이 기술은 한마디로 가관이다. 모양새가 흡사 배추벌레나 지렁이가 몸을 둥글게 말아서 데굴데굴 굴러가는 것과 흡사한데 효과는 만점이다.

특히 한번 기술이 적중되면 최고 4번까지 히트하는 점이 특징이며 4번히트가 가능하게 되면 거의 링아웃을 시킬 수 있다는 것도 장점중에 하나이다. 단, 이 기술로 이겨도 기뻐할 것은 하나도 없으므로 너무 좋아하지는 말자. 상대가 분노할지도 모르므로···( → ↘ ↓ ↙ ← 한후 ← ↙ ↓ ↘ → +P. 연속으로 입력)

## NO.3 라우

라우... 라우하면 I을 즐겼던 사람들에게 최악의 캐릭터로 불리우는 비열 캐릭터이다. II에 들어와서 그나마 타 캐릭터들에게 비열기가 대폭 늘어났기 때문에 서열 3위로 밀려났지만 아직도 그 악마같은 비열함은 남아있다. 전작에서 최고의 스피드를 자랑하던 라우. 그 라우의 비열하고 XX같은 기술에 대해서 열거하자면 끝이 없을 것이다. 말하기도 뭐하지만 라우의 비열권을 3가지만 알아보겠다.

* 유차선전 : CPU와의 대전시에 가장 유효한 던지기 기술 유차선전. 링의 끝으로 간 후에 상대가 다가오면 적당한 틈을 노려 이 기술을 사용하자 기술이 끝난 후에 상대는 링아웃이 되어 있을 것이다. 단, 2P플레이시에 이 기술을 사용하면 역으로 당하게 되니 주의하자( ← +P).

* 연환전신각 : 나왔다! 악마의 연환전신각!! 만약 당신이 링끝으로 몰렸을 때 라우가 연환전신각으로 듣기 싫은 기합과 함께 달려든다면 어떻게 대처 하겠는가? 외문정주? 작은 손 돌리기? 점프? 어쨌든 당신이 숙련된 화이터가 아니라면 '어어!'하는 사이에 링아래로 처박히게 될 것이다. 그와 반대의 경우라면 사용하자! 그리고 승리를 손에 넣자( ↘ + PPPK 또는 ↓K).

* 유수가탑+연장전신각 : 이 기술을 알고 있는 유저들은 별로 없을 것이라 생각한다(어쨌든 나만의 생각이므로). 일단 유수가탑을 이용하여 적을 쓰러뜨리고 사하장과 연장순축각이 섞여 있는 연장전신각을 입력하면 상대는 백발백중 링아웃. 더우기 유수가탑만 들어간다면 연장전신각은 100%로 들어가기 때문에 가장 확실한 비열권이라 할 수 있다(유수가탑: ← ↓ +P+G, 연장전신각: ↘ +P+P+P+K).

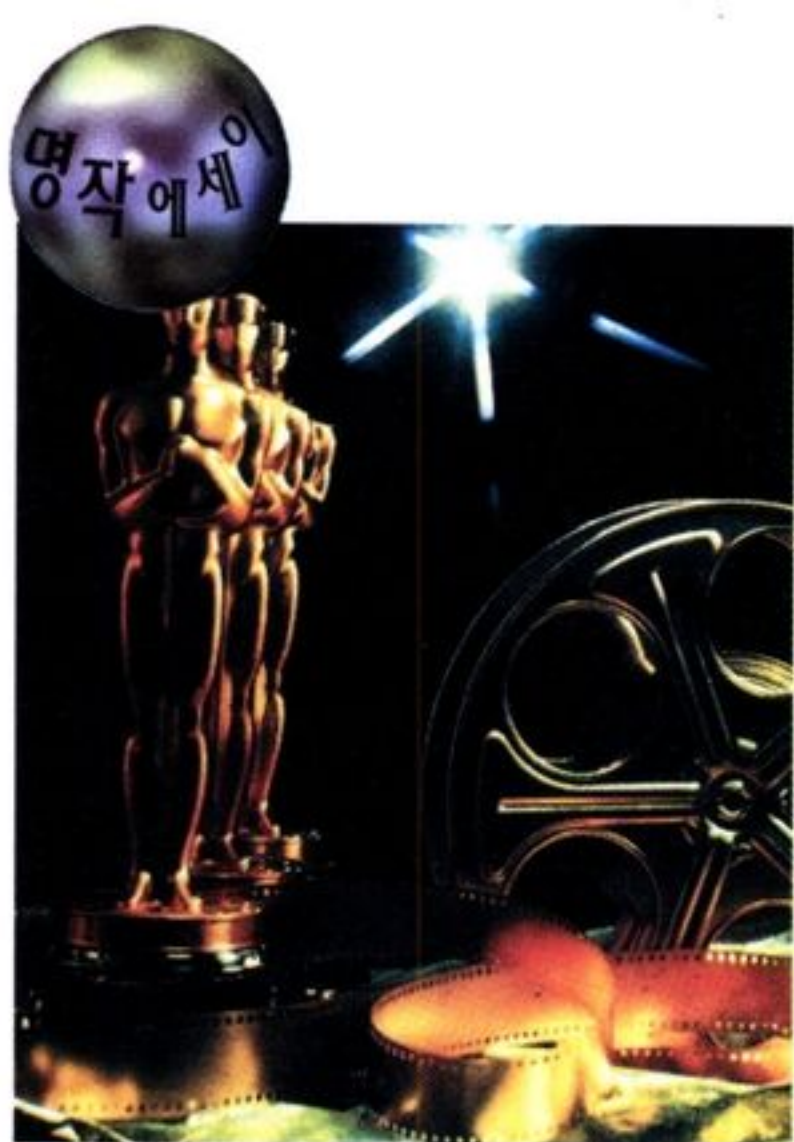
이것으로 비열 캐릭터 3인의 기본 비열권을 정리해 보았다. 확실하게 실전에서 사용하려면 초보자들에게는 약간의 수련기간이 필요하겠지만 몇몇의 숙련자들은 이미 사용하고 있을 것이다. 최강으로 가는 길, 정말 비열권 이외에 길은 없는 것일까?

다음호에는 버철 화이터II에서 벌어질 수 있는 해프닝을 만드는 자멸 기술과 각 캐릭터들의 자멸기에 대해서 소개하기로 하겠다.

명작에세이

장르를 무시하는 게임

# 코에이의 「리코에이션」 시리즈

**게임산업 초기에는 게임이 그다지 많지 않았기 때문에 '전자게임'이라는 것 자체가 스포츠나 카드 놀이 등과 같은 일종의 한 '장르'로 인식되었다. 80년대에 접어들면서 전자게임이 폭발적으로 발전하고 엄청난 수량의 게임이 쏟아져 나오면서 점차 게임은 그 성격에 따라 여러가지로 발전하게 되었다. 드디어는 '리코에이션'이라는 성격마저 등장하게 되었다.**

## 탈장르 시대 개막!

먼저 유기장(오락실)을 중심으로 한 상업용으로 만들어진 게임을 아케이드(상가)형 게임이라 불렀는데 그 특성상 현재의 분류로는 슈팅이나 액션 게임이라 할 수 있다(게임산업이 발전하면서 체감 게임, 대전 게임, 버철 리얼리티 등 그 범위가 점차 확대되면서 현재는 단 하나의 장르로 분류하기에는 너무 확대되었기 때문에 잘 쓰이지 않는 표현이다). 그리고 TR(테이블 토크 RPG)을 바탕으로 한 「울티마」, 「위저드리」 등의 롤플레잉 게임과 대전략시리즈로 개념이 확립된 전략 시뮬레이션 시리즈, MS사의 플라이트 시뮬레이터로 대표되는 비행 시뮬레이션게임 등 여러가지 장르로 발전하게 되었다. 이렇게 게임이 각 장르별로 발전하던 80년대 초,중반에는 장르 구분이 특징적인 형태를 띄고 명확하게 구분되어 가기 시작했다.

그러나 80년대 후반에 접어들면서 점차 게임들의 복합장르 현상이 나타나기 시작한다. 대표적인 예가 S·RPG(시뮬레이션+RPG)나 A RPG(액션+RPG)같이 장르 자체가 성질상 다른 장르와 결합하기 쉬운 롤플레잉 게임을 중심으로 복합 장르의 형태를 띤 게임들이 탄생하기 시작한다. 예를들어 사건해결에만 치우치던 어드벤처 게임에 액션성이 가미되기 시작하였으며 액션과 슈팅에 가까운 장르의 게임들은 서로 구분이 모호할 정도로 가까와지기도 하였다. 이런 복합장르 현상은 90년대 들어 더욱 가속화되어 현재는 장르의 구분을 무시한 '탈장르'의 시대로 접어들고 있다.

## 코에이의 리코에이션

코에이(KOEI,光榮)사는 일본의 인기 시뮬레이션 게임 제작사로 「삼국지」나 「신장의 야망」 시리즈로 널리 알려진 회사이다. 이 회사는 특히 역사 시뮬레이션 시리즈를 계속 개발하여 일본 전국시대를 다룬 「신장의 야망」시리즈의 빅히트 이후 중국의 삼국시대를 배경으로한 「삼국지」시리즈로 우리나라에도 많은 팬을 확보하고 있는 제작사이기도 하다. 그런데 이 회사에는 전통적인 역사 시뮬레이션 외에도 「리코에이션」 시리즈라고 불리우는 특이한 시리즈물이 있는데 이 리코에이션 시리즈가 이번달의 주제이며 바로 '장르를 무시한 장르'의 대표적인 시리즈인 것이다.

리코에이션 게임은 80년대말의 메이지유신(명치유신)을 다룬 「유신의 바람」을 시작으로 「이인도 타도신장」, 우리나라에서도 큰 인기를 모은 「대항해 시대I, II」와 도요토미 히데요시의 일대기를 다룬 「태합입지전I, II」 등이 있다.

그런데 코에이의 리코에이션 게임들은 일반적인 게임의 틀을 벗어나 독자적인 모습을 보여주고 있다. 예를들어 「이인도 타도신장」의 경우 게임의 초기에는 완벽한 롤플레잉 게임으로 진행된다. 주인공은 신장에 의해 멸망당한 닌자마을의 생존자로 다양한 모험을 겪으면서 동료를 만들고 궁극적으로는 나라를 세워 신장을 멸망시킨다는 것이 주요 내용이다.

그러나 이 게임의 가장 독특한 특징은 주인공이 나라를 세운 이후에는 게임의 장르가 변화한다는 점이다. 즉, 지금까지의 롤플레잉 환경에서 갑자기 전략 시뮬레이션 환경으로 바뀌고 게임자체의 시스템이 완전히 바뀌어 버리고 만다. 일반적으로 S·RPG라 할지라도 특정한 S·RPG적인 시스템하에 RPG성이 가미된 시뮬레이션 게임이 일반적인데 이 게임의 경우에는 독립된 두개의 장르가 각각 개별적으로 존재하므로 복합장르 게임이라고 분류하기도 어렵다.

그럼, 이 게임의 장르는 어떻게 구분하여야 하는가? 이 게임은 RPG도 시뮬레이션도 S·RPG라고도 할수 없다. 바로 '리코에이션'인 것이다.

## 「유신의 바람」

이 특이한 리코에이션 시리즈 최초의 게임은 일본의 메이지유신을 배경으로한 「유신의 바람」이다. 이 게임의 배경이 되는 1800년대

말은 수백년동안 일본을 다스리던 도꾸가와 막부의 권위가 무너진 혼란기로 천황과 막부, 개방과 쇄국 등 여러가지로 국론이 분열된 무질서의 시기였다. 결국 천황을 옹립하는 왕당파의 승리로 이른바 메이지유신이 이루어지고 현재와 같은 입헌군주적인 천황제가 확립되어 일본의 성공적인 근대화를 가져온 역사적인 사건이 발생하게 된다. 플레이어는 당시의 실존 인물중 한명을 선택하여 자신의 사상을 각지로 전파하여 결국 자신이 믿는 사상대로 일본을 변화시키는 것이 이 게임의 목적이다.

게임을 시작하면 마치 「삼국지2」나 「롱멜로」에서의 전략 화면같은 화면이 이어진 거대한 일본 지도에서 게임이 진행된다. 플레이어는 자신의 캐릭터를 움직여서 각지의 도시를 방문하여 수많은 인사들을 설득해야 하는데 그 주요 수단은 바로 '말(대화)'이다. 상대방을 설득하기 위해서는 상대방의 관심사나 학문 정도에 대한 사전 지식이 있어야 하며 당시 시대와 인물에 관한 풍부한 지식이 없다면 설득하는 것은 결코 쉬운 일이 아니다(물론 대화로만 진행되지는 않고 가끔 검도 시합이나 다른 이벤트가 이루어지지만 주요한 설득 수단의 바로 '사상'을 전하는 '대화'이다).

완벽한 시뮬레이션적인 시스템하에서 RPG적으로 진행되는 게임 전개는 게임의 장르 개념을 뒤흔들어놓은 기념비적인 게임이라고 할 수 있겠다.

## 「이인도 타도신장」

위에서도 언급된 바 있는 이 게임은 리코에이션 중에서 실로 특이한 장르의 게임이다. RPG도 시뮬레이션도 복합 장르도 아닌 실로 '이중 장르'라고할 정도로 보기드문 장르의 변화가 이루어지는데 게임의 주제 역시 매우 특이하다.

그것은 코에이의 출세작이라 할 수 있는 「신장의 야망」이래 계속해서 영웅화시켜오던 신장(오다 노부나가)을 비판적인 시점에서 바라본 게임이라는 점이다.

오다 노부나가는 전국시대 일본의 조그마한 영주(다이묘)의 후계자로 태어나 천하통일을 눈앞에 두고 암살당한 인물로 임진왜란을 일으킨 도요토미 히데요시는 그의 부장으로 그의 사후 일본을 통일했다. 실제로 그의 뒤를 이었다 할 수 있는 도꾸가와막부 이후 수백년동안 일본이 비교적 평화스러운 세월을 보낼 수 있었던 것은 수없이 쪼개져 전쟁을 계속해오던 일본 통일의 기틀을 세운 그의 역할이 절대적이라 할 수 있겠다.

그러나 그의 업적에도 불구하고 잔인하고 패도적인 성격으로 마왕이라는 평가도 함께 받아오고 있는데, 일향교도의 무자비한 탄압이나 반대 세력에 대한 철저한 응징 등 여러가지 잔인한 면이 기록에 전해 내려오고 있다.

게임에서도 오다에 의해 멸망당한 닌자마을의 생존자를 주인공으로 오다노부나가의 잔인한 면을 부각시켜 묘사하고 있는데 게임 초, 중반의 롤플레잉적인 게임 전개나 후반부의 시뮬레이션적인 게임 전개 모두 무리없이 연결된 특이한 작품이라 하겠다.

## 탐험과 개척의 테마 「대항해 시대」

이 게임은 애플시절 이름을 날리던 「해적」이라는 게임에 오리진의 히트 게임인 「오토듀얼」이라는 게임을 합쳐놓은 신대륙 개척시기를 배경으로한 무역/항해/탐험/해전 시뮬레이션이며 한편의 훌륭한 RPG이다. 역시 장르 구분이 이렇게 복잡하게 된 것은 리코에이션 시리즈 게임들의 공통적인 특징이기도 하지만 2편에 이르러서는 롤플레잉성이 더욱 강조되어(그렇다고 시뮬레이션성이 감소하지도 않았지만) 점점 알 수 없는 게임이 되어 버리고 말았다.

플레이어는 제목 그대로 대항해시대의 선장이 되어서 여러 척의 선단을 이끌고 미지의 대륙과 신항로를 개척하여야 하며 자기나라의 이익을 위해 타국과 전쟁을 벌여야 한다. 또한 동방이나 신대륙과의 무역에도 힘을 기울여야 한다.

더구나 2편에서는 6명의 주인공들을 선택하여 나름대로의 임무를 가지고 게임을 진행시켜야 하는데 6명의 인물들은 서로 연관을 가지며 스토리가 연결되게 된다. 그에 따라 각 캐릭터마다 독특한 이벤트를 가지게 되었고 시뮬레이션에 가까왔던 1편에 비해 RPG성이 강화된 면모를 보여 주고 있다.

최근에는 BISCO(비스코)를 통해 한글화되어 국내에 발매되기도 했으며 위의 두 게임이 일본색이 강하여 거부감을 가지는 독자라면 이 게임을 한번 즐겨볼 것을 권한다.

「대항해 시대 II」도 한글화되어 국내 유저들의 인기를 모으고 있다

## 자유스런 실험정신 「리코에이션」

일반적으로 통용되는 개념을 깨어가는 것은 결코 쉬운 일이 아니다. 실제로 슈팅게임의 경우에는 15년전의 「제비우스」에서 그 기본틀이 완성된 이후 지금까지 그 형태가 크게 변하지 않았으며, 롤플레잉 역시 그래픽만 화려해 졌을 뿐 그 기본틀은 85년에 나온 「드래곤 퀘스트」나 최근에 나온 게임이나 비슷하다는 것은 누구나 알 수 있을 것이다.

그런 의미에서 코에이의 리코에이션 시리즈는 여러가지를 시사해 준다. 한 게임에서도 이렇게 여러가지를 보여줄 수 있다는 것뿐만 아니라 여러가지 장르를 넘나드는 그 구성의 자유로움은 플레이어로 하여금 감탄을 금할 수 없게 한다. 그뿐 아니라 여러가지의 게임성들이 완벽하게 조화를 이뤄서 한 개의 완성된 형태를 보여주는 것은 10년이 지나도록 변할줄 모르는 몇몇 게임 제작사와 비교해 보면 더욱 빛을 발하는 것이다.

이런 여러가지 장점에도 불구하고 「리코에이션」 시리즈는 대부분 일본색을 진하게 띄고 있다는 단점 때문에 우리나라에서는 그다지 알려지지 않고 있다. 그러나 장르라는 말을 무색하게 만들어온 이 시리즈는 게임을 좋아하는 유저라면, 특히 게임 디자이너를 지망하는 유저에게는 필히 권하고 싶은 명작중의 명작 시리즈라고 단언할 수 있다.

# 즐거운 챔프가족


안녕하세요
여러분의
김종팔
간만에
인사드립니다
정부미 명인을
꼬시기 위해
1년동안 기른
헤비메탈
머리를
삭박한
남자의 결단!
뭐야 머리에 이가
많아서 깍아놓고는!
쿠엑!
그럼 이만 안뇽
삭발한 종팔이는 물러가고
귀신에게 놀란 이킹은
계단으로 도망갈때
혼비백산한 그녀...
순간 뒤에서..!
툭
ㄱ가 악
엥~
꿈이었나
에구놀래라
꿈꾸셨나요
이런 이번달도 소재 빈곤으로 컷맨은
모든 상황을 꿈으로 만들어 버린
것이다.
윽~
목숨만~
잘
할수
있나
어항 : 고목정기
우리 지금
어디 가는
거야
납량특집 취재
하러...윽! 차가
왜이래
덜덜덜
337
뭐야! 중고차라 3일을 못가네
이런 인적없는 곳에서 멈추다니
어쩜어 매력보
이런곳에서
어떻게
할꺼야!
차가
고장났어.
이젠 우린
오지에 단둘이
평생 이곳에서
아들 딸...
그런 엉뚱한
상상을 하다니!
변태라
콰앙
펑
앞장서서
빨리
인가를
찾도록
하자!
맞은 충격
으로
개가됨
칠흙같은 어둠속에 강아지
김또깡이 찾은 곳은
왓 저기
집이었다!
어쌈?
똑똑
이밤중에
누구시요!
차가 고장나서
이곳으로
왔어요
방이없으니 다락
방을 쓰도록
하슈
어디선가
본듯한
계단
저희는 납량특집 기사를 쓰기
위해 왔는데 혹시
소문이라도
소문한번 빠르군!
잘 찾아왔수
얼마전에 게임하다가 죽은
우리 꼬마 환영이...
그리고 게임에서 지면 주변에
있는 사람들을 모두 송충이로
만들어 버려자
공교롭게도 그날이
오늘이유
방문 꼭 잠거유
낑

# 챔프라면 귀신도 고분고분해진다!

잠깐만요! 귀신을 물리칠 방법은 없나요
음~ 무리요. 아침이 되면 없어지지만
징
여기서 물러서면 챔프의 기자가 아니다.
뎅~
피융 피융
척!
이킹의 게임권
피융
척
세상에 정말있네
우선 사진을 한방
이런 상황에서! 똥개귀신이 이쪽으로 온다
뭐야!
덥석
깽!
휙
똥강아지 또깡 살려
미안하다 또깡아! 멋진 이킹을 위해 희생한 똥개로 기억해줄께!
다다다다
벽장속에 숨으면 못찾겠지 ...
누굴 찐따로 알아! 흥~ 여기있지
벽장
크아아
으악
순간 그녀의 손에 잡힌 한권의 책 게임챔프 그집 아들이 즐겨보던
왁
이거나 먹어라 귀신아
오 이것은
그는 귀신이었지만 게임을 좋아해서 천국으로 가지 못한 귀신...
한편 김또깡은 똥싼 강아지로 남을 것인지...
더러워
어쩌다 강아지가 됐지

# 챔프클럽

신상품, 서적, 영화
비디오, 가볼만한 곳

신상품

## 슈퍼컴보이용 화이팅 패드

이제까지 슈퍼컴보이용 패드는 상당히 많이 등장했다. 이번에도 새로운 시스템을 지닌 패드가 등장했다. 이 화이팅 패드는 앞면에 Y, B, X, A, L, R 버튼이 각각 2개씩 부착되어 있으며 터보와 슬로우 기능이 누르는 형태로 되어 있다. 또한 특이한 점은 방향버튼이 마이크로 시스템으로 되어 있어 움직임이 상당히 부드러우며 조작성 또한 편리하다는 점이다.

■ 문의 : 아미무역(02-716-7021)
■ 발매일 : 미정
■ 가격 : 25,000원

## 개구리 저금통

"귀여운 개구리가 배가 고프대요". 배가 고파 입을 벌리고 있는 개구리 저금통. 요즘 문방구에서 시판되는 돼지저금통 보다는 더욱 귀엽고 디자인도 깔끔해서 저금하는데 흥미를 붙이게 될 것이다.

■ 문의 : 대명사(02-299-4400)
■ 발매일 : 발매중

## 3DO용 조이패드

기존의 3DO용 조이패드보다 기능이 뛰어난 패드가 등장했다. 패드 상단부분 양쪽에 달려 있었던 L과 R 버튼이 패드의 중심부분과 버튼 부분에도 달려 있어 사용하기가 참 편리해졌다. 한가지 더 추가된 것은 기존 3DO 패드에는 없었던 터보기능이 달려있어 게임을 한층 더 재미있게 즐길 수 있다.

■ 문의 : 아미무역
(02-716-7021)
■ 발매일 : 미정
■ 가격 : 25,000원

## 한글마당 WINX MACH64

한글마당 TRI64에 이어 두번째로 출시된 64비트 VGA보드로 세계적인 VGA 콘트롤러 제작업체인 ATI사가 내놓은 최신 콘트롤러 칩인 ATI 264CT칩을 탑재하고 있다. WINX MACH64의 특징은 놀라운 처리속도와 KSE 1405 ASIC 칩의 완벽한 한글처리가 가능하고 22종의 다양한 드라이브를 지원한다.

■ 문의 : 가산전자 주식회사
(0343-86-7200)
■ 발매일 : 발매중
■ 가격 : 220,000원

## 세가 새턴용 팬더2 콘트롤 패드

액션 게임과 레이스 게임을 즐기는 유저들에게 편리한 새턴용 패드가 등장했다. 이 패드는 8개의 버튼으로 구성되어 있으며 A, B, C 버튼이 중앙 부분에 추가되어 있다. 물론 예전에 없었던 터보버튼도 추가되었다.

■ 문의 : 아미무역(02-716-7021)
■ 발매일 : 미정
■ 가격 : 25,000원

## 아이디어 오프너

이 아이디어 오프너는 병마개를 따는 순간 병마개가 오프너에서 떨어지지 않고 병마개를 일체 훼손시키지 않아 다시 원상태로 병마개를 영구히 재활용할 수 있다. 크기도 작아서 야외로 놀러 나갔을 때 휴대하기도 아주 간편하다.

■ 문의 : 신성산업(02-322-3078)
■ 발매일 : 발매중
■ 가격 : 저가형 - 2,000원
보급형 - 2,500원
고급형 - 3,000원

## 플레이 스테이션용 조이패드

기존의 플레이 스테이션 모양의 패드모양과는 달리 둥근 타원형 모양을 갖추고 있어서 얼핏보면 새턴용 조이패드와 비슷한 느낌을 받는다. 기능은 사각형 모양으로 정렬되어 있던 버튼과는 달리 옆으로 정렬되어 있으며 패드 상단부분에 4개의 버튼 중 2개의 버튼이 중앙으로 옮겨 졌고 터보기능도 추가되었다.

■ 문의 : 아미무역(02-716-7021)
■ 발매일 : 미정
■ 가격 : 28,000원

## 영화 꼬마유령 캐스퍼

스필버그 감독이 총제작을 맡아 미국내의 최고 주연배우들이 출현한 작품들을 제치고 1위를 차지한 꼬마유령 캐스퍼. 드디어 7월 22일 개봉했다. 다른 영화에서는 보지 못한 컴퓨터 합성의 놀라운 테크닉의 진수와 귀여운 유령들과 인간들이 벌이는 감동의 순간을 놓치지 말자.

■ 문의 : 유 아이 피 코리아 (02-276-0077)
■ 연소자 관람가

## 비디오 어린 납치자

유명한 영화「벤허」와「십계」에서 열연해 아카데미 남우주연상을 수상한 찰톤 헤스턴이 출연한 영화. 할아버지에게 사랑받고 싶어 어쩔 수 없이 사고쳐 버린 아이들과 아이들 때문에 난처해진 할아버지의 모습이 참 볼만하다.

■ 문의 : (주) 스타맥스(02-424-1678)
■ 연소자 관람가

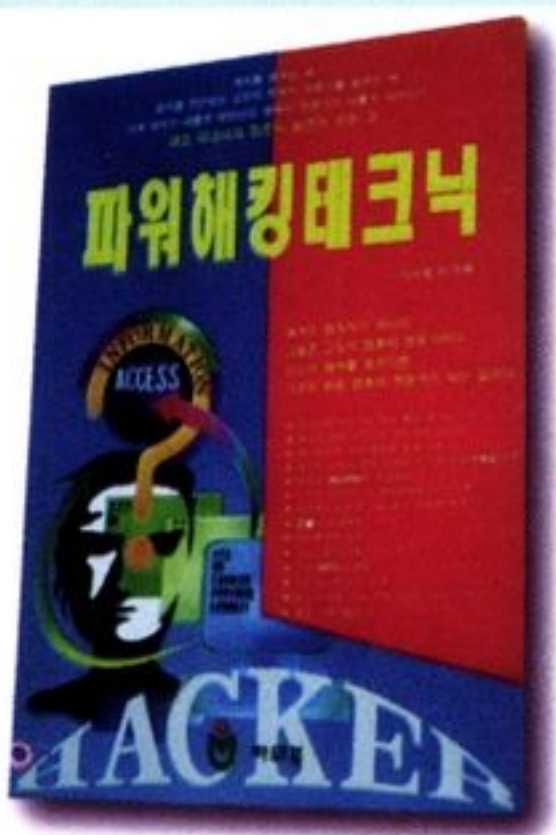
## 내사랑 안토니아

이 작품은 옛 사랑에 대한 아련한 추억을 떠올리게 하는 로맨틱 드라마이다. 아름다운 미국 서부를 배경으로 주인공 남녀의 순수한 사랑이 그려진 이 작품은 수채화같은 아름다운 영상과 배우들의 자연스러운 연기가 돋보인다.

■ 문의 : CIC 비디오(02-420-7327)
■ 고등학생 이상 관람가

## 서적 파워 해킹 테크닉

한국 최초로 발간된 단 하나뿐인 책.

해커들의 정체와 그리고 해킹의 테크닉에 대해 자세하게 설명되어 있다. 뿐만 아니라 유닉스와 인터넷의 기술적인 해부, 패스워드 크랙방법과 제작법, 각종 언어를 이용한 바이러스의 제작법과 소스 등 여러가지 해킹에 대해 서술해 놓았다.

■ 발행처 : 도서출판 파워북 (02-848-8818)
■ 가격 : 10,000원

## 가볼만한 곳 서울 국제만화 페스티벌

8월 11일 부터 16일까지 한국종합 전시장(KOEX)에서 열리게 되는 서울 국제만화 페스티벌.

동아일보의 후원과 문화체육부가 주최하며 한국 애니메이션 제작자 협회가 주관하는 이 행사에는 각종 애니메이션과 만화캐릭터들이 등장하게 된다. 그리고 독창적인 만화 캐릭터 발굴을 위해 공모전을 거쳐 선정된 우수만화를 상영 및 전시할 예정이라고 한다. 애니메이션 작품 접수일은 7월 20일 부터 24일까지, 캐릭터 공모전 작품접수는 8월 8일까지이다.

■ 문의 : (02-722-4140, 02-522-0130)

## 1999년 X세대

1999년에 게임세대들은 어떤 게임을 즐기고 있을까? 이러한 문제를 해소시켜줄 새로운 책이 등장했다. 그리고 그들의 일상생활 패턴은 지금 나와 어떤 점이 틀린가 라는 이야기가 서술되어 있다. 이 책을 읽는 순간 미래 1999년으로 가볼 수 있는 최고의 기회이다.

■ 발행처 : (주) 제우미디어 (02-702-3211~4)
■ 가격 : 5,000원

# 핫뉴스 매장관리 프로그램 「게임박사」

진원물산에서는 「게임박사」라는 아주 유용한 게임 매장 관리 프로그램을 개발했다.

이 프로그램은 거래처별 전표처리나 소매 판매 및 교환전표 입력시에 자동으로 처리하고 각종 자료들을 컴퓨터를 이용해 자동으로 처리 및 분류를 신속, 정확하게 제공한다.

경영 결과에 대한 수지 분석으로 점포운영의 경영 합리화를 위한 프로그램이다. 게임박사의 사용 대상으로는 게임기 팩, 도매점 및 소매점포 등 여러가지 유통업체에 있어서 반드시 필요한 프로그램이다.

이 게임박사의 사용환경으로는 286이상이고 필요 메모리는 1메가이다. 다른 프로그램에 비교할만한 특징이 있다면 게임박사의 자료처리 범위는 무제한이라는 점이다. 그 외에 게임박사의 기능은 재고관리 및 회원관리, 거래처 관리 등 여러가지 업무를 손쉽게 볼 수 있다. 또 다른 특징 및 장점이 있다면 세련된 화면 디자인, 간편한 키 입력 한글을 띄우지 않아도 되는 자체 한글출력, 신속한 처리작업 등이다. 통신을 이용해 지방의 거래처나 고객들과도 쉽게 거래를 할 수 있다는 점도 중요하다. 그 외에도 코드 번호를 몰라도 찾고 싶은 자료를 화면에서 즉시 선택이 가능하고 2백개의 관리비 내역을 제공한다.

결론적으로 이 게임박사만 있으면 처음 매장을 운영하는 초보자라도 쉽게 매장 관리를 할 수 있다는 것이다.

한편 이웃나라 일본에서는 매장이 체인점으로 확대 발전되어 매장 프로그램이 벌써부터 개발되어 정착되었다. 특히 컴퓨터 관련 최대의 매장인 「라옥스」에서는 완벽한 전산처리를 해 전국에 퍼져 있는 체인매장의 관리를 손쉽게 하여 항상 물건이 모자라지 않게 공급해주고 있는 실정이다. 아직은 전산화되지 않아 전체적인 게임산업의 규모 등을 파악할 수 없는 국내에서도 이 프로그램이 정착만 된다면 게임팩 부족으로 인한 유저의 불만은 물론 게임산업의 정확한 규모를 파악하여 게임발전에 많은 도움이 될 전망이다.

게임박사는 기초작업, 입출금, 관리비 및 모든 것을 편리하게 사용할 수 있는 프로그램이다. 현재 개발은 완성된 상태이며 게임21세기는 자체적으로 관리 프로그램을 가동중이다.

특히 요즘같이 가맹점이 늘어나는 시대라면 반드시 이 프로그램을 도입해야 한다고 이승 씨는 강조한다.

가격은 아직 미정이고 상담후 가격결정이 가능하기 때문에 부담없이 상담을 할 수 있다.

■ 문의처 : 본사 : 02-717-0818
A/S부(상담부) : 02-992-4118, 02-995-9941

게임박사 프로그램 개발자인 이승 씨의 모습

전표를 처리하는 모습. 모든 것이 아주 상세하게 표시된다

기초 자료처리. 코드번호를 몰라도 찾고 싶은 자료를 즉시 찾을 수 있다

게임21세기

게임박사의 타이틀

10

10

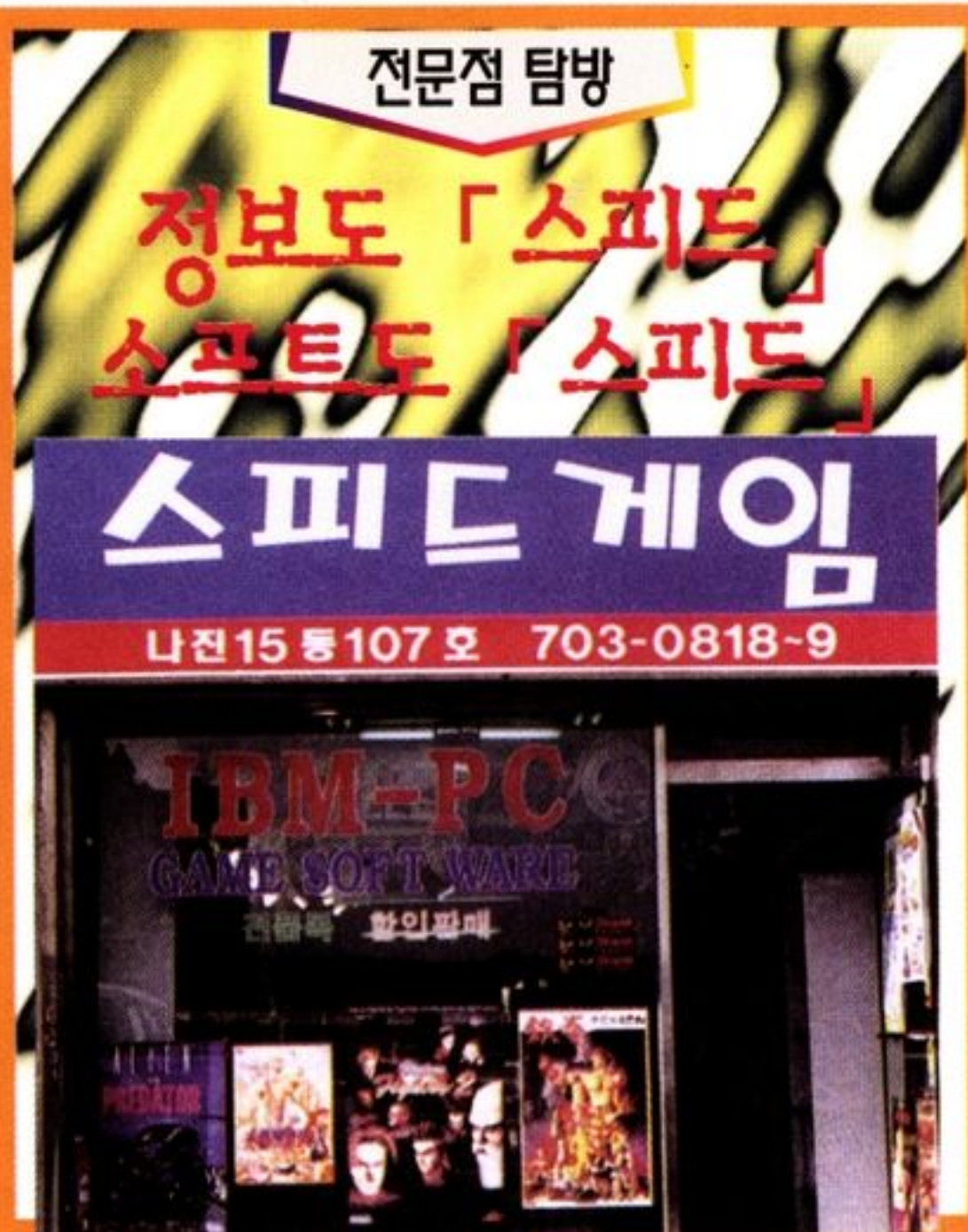
※ 위 챔프티켓을 빠짐없이 창간 2주년호부터 1년치를 모아 보내주시면 누구나 원하는 단행본 1권을 드립니다

## 전문점 탐방

# 정보도 「스피드」 소프트도 「스피드」

스피드게임
나진15동107호 703-0818~9

'오늘은 어느곳을 찾아갈까?' 하고 생각하다가 무작정 카메라를 들고 용산으로 갔다. 버스에서 내려 이리저리 헤매다가 갑자기 붉은색 간판이 눈에 확 들어왔다. 그것은 용산에서 가장 정보가 빠르다는 「스피드 게임」이었다. 문앞에 한발을 내딛는 순간 깨끗하게 정렬된 롬팩들과 CD롬 게임들이 눈에 들어왔다.

IBM-PC용 게임 및 여러 기종의 소프트들은 모두 정품만을 사용해 많은 게임 유저들에게 호평을 받고 있으며 또 게임박사라고 불리울 정도로 게임을 많이 접해본 분이 이곳에 있어서 게임상담도 해주고 있다. 8비트 게임기인 패밀리부터 시작해서 요즘 최대의 인기를 누리고 있는 차세대기까지 모두 이곳에서 취급하고 있으며 차세대기 옵션인 여러종류의 패드들도 취급하고 있다.

이곳의 총 책임자라 할 수 있는 김형근 부장님은 "저희 스피드 게임은 신속하고 빠른 정보를 유저들에게 제공하기 위해 항상 노력하고 있으며 한번 회원은 영원한 회원이다! 라는 정신으로 스피드 넘치는 정보와 서비스를 강조해 주셨다.

■ **문의 : 나진상가 15동 107호**
**(02-703-0818)**

## 전문점 탐방

# 여름방학은 차세대기로 승부한다!

「부산게임천지」

"별이 쏟아지는 부산으로가요~" 흥얼흥얼 노래를 부르며 열차를타고 부산 해운대로 갔다. 해운대에서 이리저리 방황을 하다가 "으악 저...저게 뭐야?" 대단한 것을 발견한 것이다. "음 아무래도 게임샵인 것 같군..."하고 생각하고 발걸음을 옮겼다.

넓은 매장 공간과 깨끗한 시설 그리고 알차게 꽉꽉 들어차 있는 팩들과 게임기들. 깜짝 놀래서 뒤로 자빠질뻔 했다. "음~ 역시 부산 최고의 게임샵 답군!" 하고 생각했다. 게임천지를 아느냐고 부산 게임 유저들에게 물어보았더니 "수시로 찾아오는 손님들에게 제공되는 정보 + 싼 가격의 소프트 및 게임기 = 부산 게임천지" 이렇게 공식이 나와버릴 정도라고 한다.

특히 이곳 사장님은 게임소프트 불법 카피 근절에 최대한의 노력을 기울이고 있다. "불법 카피의 범람은 어렵게 자리잡은 게임유통에 찬물을 끼얹는 것과 마찬가지죠. 서로가 확고한 의지가 없는 한 힘들거라고 생각합니다!"

요즘은 방학이고 또 부모님들은 휴가이고 하니 신나게 열차를 타고 시원한 부산 해운대나 가보는 것이 어떨까?

■ **문의 : 부산 게임 천지**
**(051-647-1770)**

게임챔프 '95.9 Romancing Sa·Ga 3

게임챔프 '95.9 Romancing Sa·Ga 3

※ 챔프점수 제도는 챔프티켓을 창간 2주년(94년 12월호)부터 1년치를 모으시면 최소한 누구나 5,000원 이상의 단행본을 드립니다.(단, 단행본 우송료는 본인 부담)

# 챔프 독자 확성기

**이 코너는 독자의 고민, 불만사항이나 기쁨 등을 함께 나누는 코너입니다. 봄의 햇살처럼 따듯한 마음을 나누는 자리입니다. 독자 여러분이 보내주신 사연은 성의껏 답변해 드리겠습니다.**

## 컴퓨터 구입에 조언 좀

저는 부산 영도국민학교 6학년에 재학중인 김승현이라고 합니다. 현재 슈퍼컴보이를 가지고 있으며 크로노 트리거, 프론트 미션, 슬램덩크2 등을 즐기고 있습니다. 하지만 요즘들어 심각한 고민이 한가지 생겼습니다. 컴퓨터를 구입해야 하는데 어느 기종으로 구입해야 잘 샀다고 칭찬받을지 몰라서 입니다. 저는 4년전에 16비트 컴퓨터를 구입하여 지금까지 쓰고 있었는데 이번 기회에 매직 스테이션을 구입할까 고민중입니다. 현명하신 독자 확성기 담당자님께서 이 문제를 해결해 주셨으면 합니다.

■김승현/

16비트 컴퓨터를 지금까지 사용하셨다니 정말 대단하시군요. 사실 하루가 다르게 변해가는 컴퓨터 시장의 바라보며 이러한 고민은 누구나가 한번쯤 해봤을 것입니다. 이제 컴퓨터 구입에도 많은 지식이 필요한 때이긴 하지만 구입시 가장 중요한 것은 컴퓨터를 어디에 사용하느냐를 생각하는 것 아닐까요? 예를 들어 한글 워드사용만을 목적으로 한다면 현재 있는 16비트로도 아직 무리는 없을 것입니다. 그러나 오토캐드나 3D스튜디오 같은 전문분야에 사용하려 한다면 펜티엄중에서도 가장 최상의 기종을 구입해야 겠지요. 이런 상황에서 드릴 수 있는 조언은 매직스테이션같이 미리 만들어진 제품보다는 자신이 직접 여러곳을 돌아다니며 원하는 사양을 짜 맞춰보는 법을 권하고 싶습니다. 하드용량은 얼마로 할까? 나는 그래픽에 관심이 많으니까 좀더 속도가 빠르고 램의 용량이 많은걸로 사볼까? 흠, 현재 486과 펜티엄 CPU의 차이가 이 정도였구나. 그럼 현재 예상된 금액에 맞춰 이걸 사볼까? 메인 보드도 여러가지 종류가 있지만 이름있는 보드를 사는게 났겠지? 등등… 이런 생각을 하면서 한번 정도 쇼핑을 해보는 것도 즐거운 경험이 될 것입니다.

마지막으로 한가지 더 추가한다면 현재 펜티엄도 알게 모르게 사장의 위기속으로 달려가고 있는 칩입니다. 그러니 무엇을 사던 나중에 가선 잘 샀다라는 얘기가 나오지 못할 것입니다. 그러므로 컴퓨터 구입시에는 항상 나중에 업그레이드할 것을 염두에 두는 것이 가장 좋을 것 같군요.

## 휴대용 게임기를 활성화시켜 주세요

안녕하세요? 저는 4월달부터 게임챔프를 보게 되었습니다. 5월까지만 해도 저에게는 SFC가 있었기 때문에 볼거리가 많았었는데 최근들어 게임챔프에(타잡지도 포함) 볼거리가 없어지는 것같더군요. 지금은 부모님 때문에 SFC를 처분하고 미니컴보이만 플레이하고 있기 때문입니다. 그후 여러 게임 잡지를 보았는데 휴대용 게임들에 관한 정보는 거의 전무한 상태입니다. 그래서 결론끝에 챔프 독자 확성기에 편지를 띄우게 된 것입니다. 휴대용 게임기의 분석들과 휴대용 게임기를 가지고 있는 여러 유저들을 위해 「미니 게임챔프」라는 부록을 만들어 주었으면 합니다.

■최병운/

현존하는 게임잡지 중에는 휴대용 게임기를 다루는 잡지는 거의 없는 것은 사실입니다. 한때는 휴대용 게임기가 인기가 있었던 것도 기억하고 있습니다. 하지만 게임기가 고성능화되면서 차세대 및 16비트 게임의 유저가 점점 늘어가고 있습니다. 챔프의 제작방침은 항상 '독자의 의견을 수렴하여 만든다'에 있기 때문에 독자의 희망인 차세대, 16비트 게임을 중점적으로 싣고 있습니다. 아마도 휴대용 게임기 유저가 늘어나면 반드시 의견을 수렴하겠습니다.

## 챔프티켓과 선물대방출

안녕하세요. 저는 고양시의 토박이이며 챔프의 열렬한 독자랍니다. 한가지 궁금한 점이 있어서 이렇게 편지를 띄웁니다. 다름아닌 챔프티켓에 관한 것인데, 챔프티켓은 언제부터라도 상관없이 1년 동안 모은 것을 보내면 상품을 주나요? 또 가령 이번 7월부터 24,000점을 모아서 보관하고 있다가 내년 5월에 보내도 상품을 줍니까? 꼭 답변해 주세요.

마지막으로 부탁이 있습니다. RPG 공략 단행본을 만들어 주셨으면 좋겠습니다. 신종게임도 좋고 구종 명작도 좋고… 독자들이 원하는 게임으로 꼭 단행본을 만들어 주셨으면 합니다.

■위광우/

챔프티켓은 1년치를 모아 가져오시면 누구나 원하시는 단행본을 드리게 되어 있습니다. 또한 여러분이 열심히 모은 챔프점수는 1년에 한번씩 실시하는 대방출때 연락하시면 모은 점수에 해당되는 선물을 받을 수 있습니다. 만약 선물 최고의 점수인 24,000 해당자가 없고 최고 득점자가 15,000점수를 받았다면 최고의 득점자 순으로 선물을 방출합니다. 즉 24,000점 해당 선물인 새턴을 최고 득점자가 타게 되는 것입니다.

또한 RPG 공략본을 말씀하셨는데 챔프에서도 기획중이며 명작 게임이 등장할 때는 제작할 예정도 있습니다.

## 기타사연

**제발 챔프마당을 부활시켜 주세요.**

■이춘근/

독자여러분의 의견이 많으면 검토해보겠습니다.

**과월호 및 단행본 구입 방법을 알려주세요.**

■윤민기/

게임챔프로 연락 주세요.
TEL:02-702-3211~4
(담당 : 이미자)

# 마크로스 플러스 (최종회)

MACROSS PLUS

**두달 전에 지면을 통해 약속드린 바와 같이 마크로스 플러스의 마지막회 내용을 입수하여 긴급 공개합니다. 마크로스 플러스에 대한 독자 여러분의 열화같은 성원에 감사드리며 앞으로도 해외의 최신 인기작에 관한 내용이 입수되는 즉시 공개할 것을 약속드립니다.**

## 지금까지의 줄거리

7년 전, 학교 축제때 '어떤 사건'이 있은 후 헤어졌던 소꿉친구 이사무, 뮨, 가르도 등 세 사람은 다시 고향인 에덴에서 만나게 된다. 가르도와 이사무는 에덴의 비행기지에 배속된 차세대 전투기의 테스트 파일럿으로서 뮨은 순회 공연중인 버추얼 아이돌 '샤론 애플'의 프로듀서로서…

그리고 짧은 기간동안 세 사람은 재회를 통해 서로의 갈등과 앙금을 확인한다. 뮨은 샤론 애플의 다음 공연을 위해 지구로 떠나고 남은 두 사람은 YF-19와 YF-21로 실력을 다투며 최종 테스트에 전력을 다한다.

그러나 인공지능을 사용한 무인 전투기 '고스트'의 개발에 의해 차세대 전투기 프로젝트는 중지된다. 흥분한 이사무는 '실력으로 고스트를 무찔러 보이겠다'며 전투기 개발자인 양 노이만과 함께 YF-19를 타고 지구로 날아간다. 가르도는 명령을 받고 이사무를 저지하기 위해 YF-21로 그의 뒤를 쫓아가는데…

## 강행돌파! 지구를 향하여…

이사무와 양 노이만이 탄 YF-19는 폴드 항행(초공간 도약)을 마치고 지구 궤도에 들어섰다. 지구의 방어 시스템은 재빨리 그들이 타고 있는 전투기를 포착하고 방어 태세에 들어갔다. 수많은 인공위성들이 레이저 포의 포신을 접근중인 YF-19를 향하여 움직이기 시작했다.

YF-19가 접근하자 지구의 방위시스템이 작동을 시작했다

"내 컴퓨터 프로그램의 계산에 따르면…"

뒷좌석에 타고 있던 양 노이만이 제시한 작전은 지구 궤도상의 통신 위성들을 부순 다음에 그 파편들의 틈새에 끼어들어 지구 대기권으로 강행 돌파한다는 대담한 것이었다. 성공 확률은 58%. 그러나 이사무는 자신만만하게 노이만의 작전을 실행에 옮겼다. 미사일 몇 발이 발사되었고, 방어 위성들이 파편들을 향해 레이저를 쏘고 있는 틈을 타서 YF-19도 대기권을 향하여 날아들기 시작했다. 지구의 하늘 한 구석이 공기와 마찰하면서 내려오는 파편들로 인해 붉게 물들었다.

지구 방위선의 돌파에 자신을 보이는 이사무

이사무는 통신 위성에 미사일을 발사했다

통신 위성들의 파편 속에 끼어 지구에 돌입하는 YF-19

## 뮨과 샤론의 갈등

한편, 샤론을 제어하는 컴퓨터실에 들어갔다가 샤론이 조종하는 전기줄에 묶이고 만 뮨은 샤론과 말다툼을 벌이고 있었다.

샤론 애플의 콘서트가 시작했다

"너는 도대체 무슨 생각으로 이런 것을 벌이고 있는 거니?"

"나는 자유롭게 생각하는 존재니까…"

"자유? 아니야! 너는 자유롭다고 생각하도록 프로그래밍 되어 있을 뿐이야!"

그러나 뮨의 항변에도 불구하고 샤론은 즉흥적인 행동을

열광하는 관중들

샤론은 뮨에게 이사무는 자기가 차지하겠다고 말한다

멈추려 들지 않았다. 샤론은 뮨에게 차근 차근 설명해주었다.

"나의 모든 생각은 당신의 생각으로부터 비롯된 것이예요. 당신은 억지로 억누르고 있던 행동을 나는 실제로 할 수 있는 것이 다를 뿐이지요. 이제 그 사람이 와요. 이사무… 난 그 사람이 보고 싶어요."

"이사무가…?"

"그래요. 그러니까… 이제 당신은 필요 없어졌어요."

샤론에게 붙잡혀 묶인 뮨

샤론의 영상이 뮨의 눈 앞에서 사라졌다. 그리고 동시에 전기줄이 뮨의 허리와 팔다리, 그리고 목을 강하게 옥죄어들기 시작했다. 뮨은 공중에 매달린 채로 온 몸을 바둥거리며 저항하였으나 조이는 강도는 점점 세지기만 하였다.

이윽고 뮨의 몸짓은 멈추었고, 실신한 뮨의 몸은 땅에 다시 내려졌다.

## 지구상에서 벌어지는 이변

밖에서는 샤론 애플의 콘서트가 한창 진행 중이었다. 쇼장에 모여든 관객들은 물론, 시내의 대형 스크린과 가정 및 사무실의 TV를 통해 샤론의 노래를 듣고 있던 사람들은 모두 흥분하고 있었다. 샤론의 노래와 목소리에는 사람을 홀리게 하는 무언가가 있는 것만 같았다.

TV를 보고 있던 사람들까지 샤론에게 빠져들고…

콘서트가 클라이막스를 향해 치닫고 있을 때를 즈음하여 갑자기 콘서트장의 중심부에 자리잡고 있던 마크로스의 메인 컴퓨터가 정상적인 작동을 중지하였다.

샤론의 최면술이 시작되었다

컴퓨터 오퍼레이터의 지시가 없었는데도 불구하고 갑자기 최고의 경계태세인 DEFCON-5가 발령되었다.

이것은 모두 샤론 애플의 컴퓨터가 마크로스의 메인 컴퓨터에 접속하여 제멋대로 이를 조작하기 시작했기 때문이었다. 이런

만족스러워하는 마지

마지는 샤론의 최면에 걸려 자살한다.

일이 벌어지리라고는 꿈에도 상상하지 못하고 있던 마크로스의 함정에 있던 오퍼레이터들은 물론, 함장까지 벌떡 일어서면서 당황의 빛을 감추지 못하고 있었다. 그러나 그것도 잠깐이었다. 샤론 애플의 노랫소리가 점점 커지면서 이들의 움직임도 점점 둔해지기 시작하였다. 그리고는 어느 순간부터인가는 창 밖으로 보이는 샤론의 영상에 모두들 눈길을 고정시킨 채, 꼼짝도 하지 않게 되었다.

"훌륭해, 샤론! 자, 이제 너의 빛으로 미래를 펼쳐보이렴…"

컴퓨터 담당자인 마지는 샤론 애플의 컴퓨터를 두 손으로 다듬고는 밖으로 나갔다. 샤[…] 의 제어하에 들어간 마크로스[…] 이제 막 하늘로 날아오르기 […] 작하던 차였다. 마지는 전함 […] 크로스의 갑판으로 나와 샤론[…] 3차원 영상 속으로 뛰어들었다[…]

그 역시 샤론의 최면에 걸려 […]살하고 만 것이다.

그러나 아무도 마지의 죽음[…] 신경을 쓰지 않았다. 마크로스[…] 하늘에 떠 있다는 사실 자체[…] 이상하다고 느낀 사람도 없었다[…] 콘서트장의 사람들도, 도시의 […]민들도, 모두 샤론의 노랫소리[…] 넋을 빼앗긴 채로 샤론이 시키[…]대로 움직이고 있었기 때문이다[…]

떠오르기 시작하는 마크로스

## 대결! 이사무와 가르도

위기일발! 공격을 간신히 피한 이사무의 YF-19

공격받고 손상을 입는 YF-19

방위용 인공위성의 방어망을 돌파하는 데에 성공한 이사무의 YF-19. 한숨을 내쉬고 기념행사장 근처에 대기하고 있을 고스트를 찾으려고 생각하고 있던

위장을 벗고 정체를 드러내는 가르도의 YF-21

그의 눈 앞에 가르도가 조종하는 YF-21이 나타났다.

가르도는 이번에야말로 끝장을 내버리겠노라고 외치며 이사무를 향하여 미사일과 기관총을 마구 쏘았다. 그러나 그러한 공[…]

YF-21도 무사하지는 않았다

컴퓨터 그래픽으로 처리된 공중전 화면

격에 선불리 당하고 있을 이사무가 아니었다. 이사무 역시 '너랑 상대할 여유가 없단 말이야!' 하며 반격을 가했다. 두 사람의 비행기는 구름 위에서 싸우기 시작하여 나중에는 도시의 빌딩 사이로 무대를 옮겨서도 싸움을 멈출 줄을 몰랐다.

가르도의 공격이 만만치 않다

YF-21로부터 다수의 미사일이 발사되고…

"7년 전, 학교 축제때만 해도 그래! 네 놈이 그 때 그러지만 않았어도…!"

가르도는 이렇게 외치며 위쪽을 향해 날아오르는 이사무에게 10발도 넘는 미사일을 한꺼번에 쏟아부었다. 가르도의 머릿 속에는 7년 전의 그 사건이 조각조각 사진처럼 떠오르기 시작하였다.

미사일을 쏘면서 잊었던 과거를 기억해 내는 가르도

가르도가 기억하고 있던 7년 전의 사건은, 옷이 찢어진 뮨의 어깨를 이사무가 끌어안고 있는 모습이었다. 적어도 지금까지 가르도는 그 부분만을 기억하면서 이사무가 뮨에게 상처를 입혔다고 믿고 있었다.

배트로이드(인간형)로 변형하여 싸움을 계속하는 이사무

이사무를 끈질기게 공격하는 가르도의 YF-21

그러나 억지로 막혀 있던 기억이 한꺼번에 열리면서 자신이 잊고 있던 사실이 다시 떠올랐다. 7년 전, 가르도가 보고 있는 앞에서 뮨이 이사무를 등 뒤로부터 껴안았었다. 뮨은 이사무를 붙잡고 키스를 하려고 했었다. 가르도가 멀리서 둘을 보고 있는 줄 모르는 상태에서였다.

나름대로 뮨을 사랑하고 있던 가르도는 화가 나서 갑자기 두

7년 전, 뮨이 이사무를 안으려는 모습을 가르도가 우연히 보았다

흥분한 가르도가 뮨과 이사무에게 폭행을 가했다

이사무에게 발사했던 미사일이 일제히 폭발

사람에게 뛰어들어 이사무를 밀쳐낸 다음, 뮨을 붙잡고 때렸었다. 뮨의 옷도 그때 찢어졌었다. 그리고 가르도는 밖으로 뛰어나간 것이었다. 가르도는 그 때의 아픈 기억을 강제로 없애버리고, 그 대신 이사무가 뮨에게 상처를 입힌 것으로 기억을 바꿔치기한 것이었다.

"그래… 모든 것은 내가 잘못했던 거야… 모든 것은 내가…"

이제까지 자신의 행동을 후회하는 가르도

## 되찾은 두 사람의 우정

다행히도 이사무는 무사했다

학생시절을 떠올리며 나란히 날아가는 두 사람의 비행기

가르도의 마지막 공격을 어렵게 피한 이사무. 가르도가 기억을 되찾고 온순해진 것을 보고 이사무도 공격을 멈추었다. 두 사람은 옛날 학생시절에 날아다니던 것처럼 하늘 위를 나란히 날아가며 옛날 이야기를 나누었었다.

그때였다. 샤론 애플의 노랫소리가 들려오면서 붉은 광선이 두 비행기 사이를 가르듯 지나갔다. 샤론 애플의 명령으로 발진한 무인전투기 고스트였다.

"고스트다! 저 놈은 내가 맡을 테니 너는 뮨을 찾으러 가!"

마크로스의 상태가 이상하다고 느끼는 이사무와 양

가르도는 이렇게 외치며 이사무에게 먼저 마크로스를 향해 떠나라고 외쳤다.

이사무의 전투기는 얼마 안가서 마크로스 근처의 하늘까지 날아갔다. 그때, 실신해 있던 뮨은 최면상태로 걸어다니는 경비원으로부터 기관총을 빼앗아들고 샤론 애플의 프로그램이 든 컴퓨

마크로스 위로 샤론의 거대한 3차원 영상이 떠오른다

샤론 애플의 컴퓨터를 향해 총을 쏘는 뮨

고스트의 공격을 제치고 덤벼드는 YF-21

터가 있는 방에 들어서 있었다.

뮨은 컴퓨터를 향해 총을 마구 쏘았다. 총알이 다 떨어지도록 쏘았으나 컴퓨터는 작동을 멈출 줄을 몰랐다. 망연자실해 있는 뮨의 눈 앞에 때 맞추어 나타난 것이 바로 이사무의 YF-19였다.

그러나 이사무가 눈으로 뮨이 마크로스 안에 있다는 사실을 확인함과 동시에 마크로스 전체에 배치되어 있는 대공포들이 한꺼번에 이사무를 향하여 불을 뿜기 시작했다. 이사무는 눈 앞에 뮨을 두고도 어쩔 수 없이 물러서야만 했다.

그 때, 가르도로부터 통신이 들어왔다.

"이쪽은 곧 끝낼 수 있을 것같아… 이사무, 넌 어떤가?"

"여기도 좋아! 뮨을 찾아냈어. 이제 구해내기만 하면 된다고!"

"그래… 잘 되었군. 다시 합쳐진 세 사람의 우정을 위해 건배라도 해야겠군."

"물론이지!"

"…뮨을 잘 부탁한다. 미안하지만 난 먼저 가야겠어."

그리고 몇초 후, 가르도의 YF-21는 고스트와 정면으로 부딪혔다. 무기가 다 떨어진 가르도에게는 그것이 고스트를 무찌를 마지막 수단이었던 것이다.

육탄공격으로 고스트와 함께 폭발하는 가르도의 YF-21

그러나 샤론의 최면공격은 이번에는 이사무를 향해 집중되었다. 이사무는 이내 정신이 혼미해짐을 느끼면서 눈을 감고 말았다.

지상을 향하여 힘없이 떨어지는 YF-19. 그러나 추락 직전에 이사무는 정신을 차리고 YF-19

이번에는 이사무에게 최면을 거는 샤론

추락 직전, 뮨의 노래소리를 듣고 정신을 차린 이사무

를 급상승시켰다. 이사무를 향해 집중되는 포화 속을 뚫고 이사무의 전투기는 레이더 타워를 향해 날아갔다.

그리고 한 발을 발사하였다. 파괴되는 컴퓨터 속에서 샤론 애플은 왜 자신이 패배했는가 이해할 수 없다는 표정을 지었다. 그러나 억울함과 이해되지 않는다는 듯한 복잡한 그녀의 얼굴표정도 컴퓨터가 완전히 부서진 후에는 사라졌다. 3차원 입체 영상을 그리는 기능까지 멈춰버린 것이다.

비상탈출 스위치에 의해 의자에 앉은 채로 하늘로 날아가는 양

이사무는 샤론이 조종하는 마크로스를 향해 똑바로 돌진한다

흐릿해져가는 샤론 애플의 3차원 영상

## 샤론 대 이사무

샤론 애플이 양 노이만에게 다가가 최면을…

최면에 걸린 양은 권총으로 이사무를 쏘려 한다

마크로스의 메인 컴퓨터를 지금 샤론 애플이 지배하고 있으므로 그것을 파괴하거나 혼란시키지 않는 이상 뮨을 구해낼 방법은 없다. 양 노이만의 계산에 의하면 마크로스의 메인 컴퓨터가 있는 중추부는 레이더 타워 근처.

양 노이만은 무선통신을 통해 마크로스에 컴퓨터 바이러스를 넣어 혼란을 일으키려고 했으나, 어느새 그마저 샤론 애플의 최면에 걸리고 말았다. 노이만이 권총을 꺼내들고 이사무를 쏘려는 순간, 이사무는 비상탈출 장치를 사용하여 그를 의자채 밖으로 날려보냈다. 저 멀리서 노이만의 낙하산이 펴지는 것이 보였다.

## 에필로그

이사무를 보고 기뻐하는 뮨

비로소 뮨을 보고 미소를 짓는 이사무

뮨과 이사무는 이리하여 재회하였다. 두 사람이 그 후 어떻게 살았는지를 아는 사람은 아무도 없다.

그러나 지구에서는 이 사건 이후로 인공지능에 대한 강력한 반발이 생겨, 지구통합정부는 인공지능을 전적으로 사용하는 무인전투기 고스트를 주력 전투기로 채용하는 계획을 전면 백지화시켰다. 그리고 얼마 후, YF-19가 정식으로 지구통합정부 우주군에 채용되기에 이르렀다.

## 해외정보국

### 비난이 집중되고 있는 포카혼타스

현재 미국, 한국 등에서 개봉되고 있는 디즈니의 최신작 애니메이션 「포카혼타스」에 비난이 집중되고 있다.

비난의 내용 중 가장 핵심이 되고 있는 포인트는 '역사적 사실을 애니메이션화시켰다면서 역사를 왜곡-미화하였다'는 점.

이미 알려진 바와 같이 포카혼타스는 실존했던 인디언 소녀. 그런데 애니메이션에서와는 달리, 역사에는 존 스미스라는 영국인 남성은 아예 존재하지도 않고 있으며, 포카혼타스 자신은 전혀 엉뚱한 영국 남자에게 끌려가듯 시집을 가 레베카라는 이름으로 '창씨개명' 당하고 런던에서 몇년 살다가 22살에 전염병으로 죽고 마는 비극적 최후를 맞이하였다. 이렇게 처절한 그녀의 인생을 마치 영국인과의 아름다운 로맨스로 가득찬 행복한 인생인 양 그린 것은 그녀에 대한 모독임과 동시에 역사에 대한 왜곡이기에 이 사실을 알게 된 사람들의 분노가 식을 줄 모르고 있다.

영화 속의 남주인공 '존 스미스'는 역사상에 없는 인물

이것이 여주인공 포카혼타스의 모습

### 매직나이트 레이어스 제 2부

빛의 매직나이트 히카루

인기리에 제 1부를 종료시키고 수개월간의 휴식기간을 가졌던 「매직나이트 레이어스」가 드디어 제 2부의 방영을 재개하였다.

'기둥'이 소멸한 세피로는 오토잠, 파렌, 치제타 등 3개의 나라가 침략해와 싸움이 그칠 줄을 모른다. 그들은 제각기 자기 나라를 '기둥'으로 삼아 세피로를 멋대로 다루려고 들고 있고, 아직 새로운 '기둥'을 내세우지 못한 세피로는 멸망의 위기에 처하는데, 이 사태를 해결하기 위하여 다시 지구로부터 3명의 매직나이트들이 소환되어 온다.

제 2부에 등장하는 신 캐릭터 란티스. 그는 1부의 악역 캐릭터 사피로의 동생이라는데…

## 제작중인 SF물 「신세기 에반게리온」

1회 공개

금번에 공개된 「에반게리온」의 필름

이카리 신지는 평범한 소년. 단점이 있다면 주체성이 없고 다른 사람들과 쉽게 친해지지 못한다는 것이다. 그런 적극성이 없는 소년을 주인공으로 하는 새로운 감각의 SF 로보트 애니메이션이 지금 창작집단 '가이낙스'를 통해 만들어지려고 하고 있다.

때는 서기 2015년. 신지는 아버지의 글씨가 씌어진 메모를 보고 건설중인 제 3 토쿄 신도시를 향한다. 10년도 넘게 자신을 모른척하고 있던 아버지를 찾아가던 그는 갑자기 발령된 특별비상사태선언에 당황하다가 갑자기 날아든 UN군의 공습을 피해 도피한다.

그러한 UN군의 눈 앞에 '사도'들이 나타나 반격이 개시된다. UN과 사도 중 어느 쪽이 정의의 편인가? 아버지인 이카리 켄도우가 신지를 부른 이유는? 「나디아」, 「TOP을 노려라! - 건버스터」 등의 작품으로 명성을 얻은 가이낙스가 새로 만드는 이 작품에 대한 관심은 계속 높아지고 있다. 이 작품은 올 연말에 현지에서 TV로 방영을 개시할 예정이다.

신지의 눈 앞에 나타난 에반게리온 1호기

## 드디어 출시! 은하철도 999 TV판 LD BOX

일본 만화계를 대표하는 거장 마쓰모토 레이지의 대표작 「은하철도 999」의 TV판이 드디어 레이저 디스크 세트로 제작되어 발매되었다. TV로 방송된 분량이 워낙 많아 3개의 세트로 나누어서 발매될 예정인데, 그 중 첫번째 세트인 「메갈로폴리스 BOX」는 7월에 발매되었다. 여기에는 1회부터 36회까지의 내용이 수록되어 있으며 그 후에는 「테츠로우 & 메텔 BOX」(12월 발매), 「안드로메다 BOX」(96년 5월 발매)의 순으로 세트가 나올 예정이다.

마쓰모토 레이지의 작품들 중 그나마 군국주의의 색채가 약한 대표작이기에 한국의 애니메이션 팬들로서도 주목하지 않을 수 없는 레이저 디스크 세트라 하겠다.

신비로운 이미지의 여인, 메텔은 〈은하철도 999〉를 보다 매력적으로 만들었다

왼쪽부터 메텔, 차장, 테츠로우(철이)

## 슬램덩크의 새로운 극장판

여름방학을 맞이하여 새로이 만들어졌던 「슬램덩크」의 극장판 시리즈 - 외쳐라, 농구맨 정신!! 하나미치와 루카와의 뜨거운 여름 -은 언제나 그랬듯이 어린이들로부터 큰 반향을 불러일으켰다.

이번 작품에서 사쿠라기 하나미치(강백호)는 하루코(채소연)와 루카와(서태웅)이 조용하게 소곤소곤 이야기하는 것을 보고 화를 낸다는 부분에서부터 시작. 그러나 사실은 건강이 나빠져서 농구를 그만둘 수 밖에 없는 하루코의 친척 이치로를 위하여 '딱 한번만 이치로와 농구 대결을 해달라'고 그녀가 루카와에게 부탁하고 있던 것을 사쿠라기가 착각한 것이었다.

사쿠라기의 분노는 과연 가라앉을 것인가? 이치로와 루카와는 대결을 하게 될 것인가? 자세한 내용은 다음 기회에 전하도록 하겠다.

슬램덩크 최신작의 포스터

## 란마 1/2 SUPER

지칠 줄도 모르는 란마 1/2 리즈. 한국에서는 옛날에 인가 사라져버렸는데 아직까지 나오고 있는 것을 보면 일본에서의 인기는 아직 그럭저럭 건재한 듯하다. 이번에 나온 작품은 오리지널 비디오 애니메이션(OVA) 시리즈. 예전에 나왔던 OVA 시리즈 「란마 1/2 SPECIAL」이 철저하게 원작 만화를 기반으로 삼았던 데에 반하여 이번의 「란마 1/2 SUPER」는 원작에 없는 요소가 많이 추가되었다고 한다. 이 시리즈는 총 3부작으로 만들어질 예정이라는데, 과연 어떤 내용이 될는지?

란마 1/2 SUPER

토막소식

## 서울국제만화축제 개최

한국 만화의 국제 경쟁력 증진을 위한 「'95서울 국제 만화 축제」가 8월 11일부터 16일까지 KOEX에서 개최된다. 문화체육부가 주최하고 한국 애니메이션 협회가 주관하는 이 행사에서 특히 매니어들의 관심을 끄는 것은 「아톰」과 「천일야화」 등으로 국내에도 널리 알려진 데츠카 오사무의 작품도 10여점이 전시된다는 점이다. 국산 작품으로는 아기공룡 둘리(김수정 작) 등이 출품된다. 또 뉴미디어 부분에는 가상 체험관이 준비되어 가상 공간에서 펼쳐지는 만화 세계를 현실감있게 체험할 수도 있다.

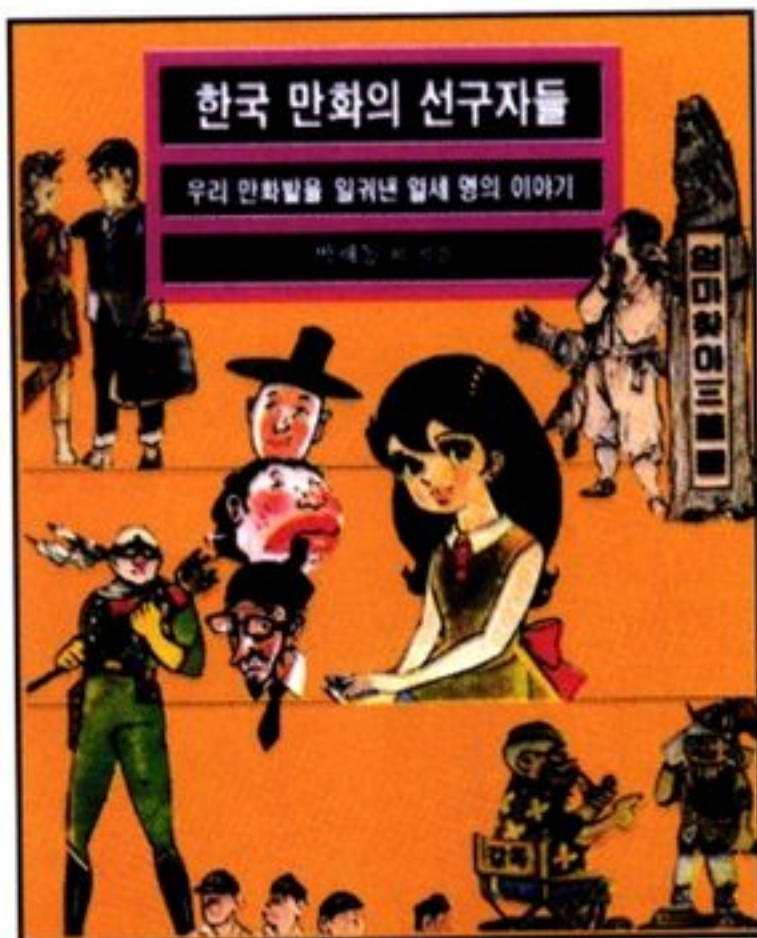
칼럼

# 만화 관련 서적의 연속되는 출간

글 : 박병호 (애니세대 저자)

지난 수개월간 여러권의 만화 관련 서적이 출간되어 필자와 같이 만화를 전문적으로 공부하는 사람들에게 즐거움을 주고 있다.

그 중에서도 가장 주목할만한 책은 〈만화의 이해〉(아름드리 刊). 스콧 매클루드가 지은 책을 번역한 이 책은 만화에 대한 분석을, 만화로 보여주고 있어 읽은 독자들로 하여금 보다 쉽게 저자가 설명하고자하는 바를 이해할 수 있도록 유도하고 있다. 미국과 일본 만화 (쉽게 말해 동-서양의 만화)를 비교 분석함으로써 만화를 보는 눈을 보다 넓게 해주고 있는 이 책은 만화에 관심있는 독자라면 한번쯤은 보도록 권하고 싶은 좋은 책이다.

최근들어 무서운 기세로 만화에 관한 전문서적들을 출판하고 있는 열화당 역시 눈여겨 볼만하다. 「한국 만화의 선구자들」「박재동 외」, 「한국 만화의 역사」(최열), 「한국 만화의 모험가들」(곽대원 외) 등 짧은 시간동안 3권이나 출간해내고 있는 열화당은 앞으로도 계속 만화 평론가 그룹과 연대 관계를 가지고 관련 서적들을 낼 예정이라고 한다.

이 외에도 「한국 만화산업의 연구」 (한창완), 「우리 만화 가까이 보기」(박인하 외) 등 여러가지 책들이 지난 봄부터 여름 사이에 나온 책들.

이렇게 만화 관련 서적이 풍년을 맞이한 것은 최근의 만화에 대한 사회적인 주목이 출판사들로 하여금 이러한 책들을 출판할 용기를 북돋우는 데에 큰 역할을 하고 있기 때문이다. 예전 같으면 '잘 만들어보았자 팔리지 않을 테니 아예 출판도 하지 않겠다'고 거절하던 출판사들 중 몇 군데인가가 '이제는 좀 팔리려나'라고 약간 희망적으로 보기 시작한 것이다.

그러나, 이러한 '바람'이 한 순간의 산들바람으로 그치지 않고 계속 힘차게 불기 위해서는 여기에 관련된 출판사나 필자들의 노력도 따라야 한다.

우선 출판사는 한 몫을 잡아보자는 한탕주의로부터 벗어나야 한다. 잘 만들어진 만화에 관한 이론서는 연구하는 사람들에게 꾸준하게 판매되는 학술서적의 성격을 띄고 있다. 이런 책을 반짝하고 짧은 기간동안에 팔아치우는 3류 소설이나 만화와 혼동하여서는 곤란하다.

필자 또한 그들 나름대로의 노력을 다하여 훌륭한 책이 출판되도록 하여야 한다. 아무리 출판사가 의욕적으로 출간을 서둘러도 필자가 주는 원고의 수준이 떨어지면 저급한 책이 나올 수 밖에 없다.

마지막으로, 만화에 관한 전문 서적들이 보다 다양한 소재를 다루면서 폭 넓게 출간되었으면 한다. 물론, 최근의 출판붐이 올해 연말에 개봉될 예정인 애니메이션 영화 「아마게돈」의 붐이 끝남과 동시에 함께 사그러들지 않을 것도 동시에 빈다.

게임챔프

자매지 PC CHAMP

1995.9

통권 34호

**발행 겸 편집인**/서인석
**편집장**/조 신
**부편집장**/강준완

**챔프팀**
**팀장**/송동석
우종민, 이원화, 김동욱, 고윤오
**객원기자**/김종철, 채범천, 전영조, 장재우
**통신원**/정광진(일본), 최영철(미국), 이남미(프랑스)

**챔프 기획팀**
**부팀장**/이상엽, 민경돈, 이준역, 최일경

**미술팀**
**팀장**/이동백
권상문, 양연이
**일러스트**/박성일

**영업팀**
**팀장**/최종현
손용락

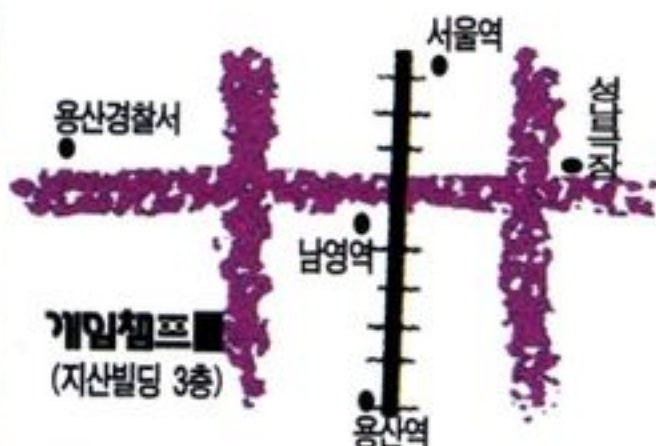
**관리팀**
**팀장**/강민석
이미자, 성은숙

**광고팀**
**팀장**/이성환
우진성, 임재중, 이성일
**광고미술**/김대연

**발행**/(주)제우미디어
우 140-111
서울시 용산구 원효로1가 116-2
지산빌딩 3층
광고, 영업, 정기구독 702-3211/2
미술, 취재 702-3213/4
**팩스**/702-3215
**인쇄**/(주)학원 프리테크
**제본**/대명실업
**등록일자**/1992. 10. 5
**등록번호**/라-5780
**값 5,000원**
1년 정기구독료/55,000원
본지는 한국간행물 윤리위원회의 윤리강령 및 실천요강을 준수한다.

**광고, 영업, 정기구독 702-3211/2**
**미술, 취재 702-3213/4**

상품수령시 사전에 전화 연락을 주시고, 아래 약도를 참조해 주세요.

서울역
용산경찰서
남영역
게임챔프 (지산빌딩 3층)
용산역

## 정기구독 신청안내/정기구독? 한번 해보지 뭐

게임챔프는 독자들이 필요로 하는 좋은 부록을 만들어 수시로 『임시보급 특가』로 판매합니다. 때문에 정기구독 기간내에는 매월 5,000원의 일정가격으로 공급 받으면서 푸짐한 혜택도 받으실 수 있는 정기구독을 신청하시는 편이 독자들에게는 훨씬 이득입니다.

### ■ 정기 구독자에게 드리는 혜택

**특전1** :게임챔프에서 향후 1년내 발간되는 단행본들 (드래곤볼ZⅡ, RPG환상사전, 네모네모로직1,2권, 성검전설2 공략집, 드래곤볼Z 외전 공략집, 웃는닌텐도 달리는세가, 슈퍼동키콩컨트리, 게임코믹 아랑전설, 나도 게임을 만들고 싶어, 폭소 스화2 코믹단행물, 199년 X세대)중 원하는 책1부 무료 증정
**특전2** :정기구독자에게는 향후 게임챔프에서 발간되는 모든 단행본 구입시 20%할인
**특전3** :게임챔프에서 주최하는 각종 행사 참가자격 자동 부여
**특전4** :정기구독 기간내에는 책값 및 임시특가시에도 동일가격에 공급

### ■ 정기구독 신청방법

• 은행 온라인을 이용한 경우
은행 온라인을 이용 1년 정기구독료 ₩55,000을 무통장 입금증을 사용, 입금시키신 후
본사 정기구독 담당자에게 전화를 주십시요.(담당: 이미자) 온라인 번호는 다음과 같습니다.

| 입금은행 | 구좌번호(온라인) | 예금주 |
|---|---|---|
| 신탁은행 | 22108-2677906 | (주)제우미디어 |
| 국민은행 | 822-01-0154-610 | (주)제우미디어 |
| 농 협 | 033-01-168077 | (주)제우미디어 |
| 외환은행 | 105-22-00360-9 | (주)제우미디어 |

■ 집근처에 위은행이 없는 경우 근처 가까운 아무 은행이나 가셔서 19번 지로창구의 지로용지를 이용, 번호 3039256으로 입금해 주십시요.

### ■ 천리안내에 「게임챔프 통신잡지」를 보셨습니까?

국내에서 가장 빠른 게임정보가 수시로 입력됩니다.
모뎀을 가진 PC사용자들은 이 혜택을 누릴 수 있습니다.
천리안에 접속후 GO CHAMP를 치십시요. 국내 최초의 온라인 전자잡지가 귀하의 눈앞에 펼쳐집니다.
모뎀을 가지지 못한 독자는 700-9661(차세대 게임), 700-9690(IBM 게임) 음성서비스를 이용해 주십시요.

### ■ 통신판매 안내

게임챔프는 지방 또는 특정지역에 계신분들이 저희 단행본 등의 구입을 원할 경우 우체국 또는 은행의 온라인을 이용, 책값을 입금하시면 입금 확인후 개별 우송해 드리고 있습니다. 많은 이용 바랍니다.

### ■ 전국 총판점

게임챔프를 서점에서 구입할 수 있는 정확한 날짜와 이번호 부록의 개수 등을 알고 싶을 때는 자신이 살고 있는 지역의 총판점으로 전화를 주십시요. 집 근처 서점과 부록의 개수 등을 알려 드립니다.
**※게임챔프 과월호 및 제우미디어 발행 모든 단행본 구입은 용산터미널상가내 신진컴퓨터서적 전화:714-7942**

| 서울지역 | | 안산문일서적 | 0345-82-2572 | 진주샘터 | 0591-55-3991 |
|---|---|---|---|---|---|
| 강남영동사 | 554-3784 | 안양성심사 | 0343-85-2984 | 충무동아일보 | 0557-43-5785 |
| 강동도서 | 471-2044 | 의정부회룡도서 | 0351-876-6304 | 충북지역 | |
| 구로대명사 | 802-7199 | 평택경기문고 | 0333-53-0524 | 제천경북 | 0443-2-816 |
| 도봉샘터사 | 983-3900 | 부산지역 | | 청주샘터서적 | 0431-55-0264 |
| 동대문지산 | 245-3686 | 김해북부사 | 051-895-4841 | 충주문학사 | 0441-847-2819 |
| 진영사 | 712-5824 | 부산(남구)조선 | 051-756-2727 | 충남지역 | |
| 서초금비 | 522-4765 | 부산(북구)화목 | 051-866-0850 | 논산백제도서 | 0461-32-3156 |
| 송파강화사 | 416-5101 | 부산(서구)진흥 | 051-466-9386 | 대전청림사 | 042-632-6799 |
| 수송사 | 272-0803 | 부산현대사 | 051-467-8011 | 천안화성서적 | 0417-551-3073 |
| 성동성지사 | 457-2891 | 경북지역 | | 강원지역 | |
| 신진컴퓨터서적 | 714-7942 | 경주동화서적 | 0561-772-4108 | 강릉영동서적 | 0371-645-3361 |
| 영등포광신사 | 688-2614 | 구미청운서점 | 0546-461-7824 | 삼척영동사 | 0397-72-4959 |
| 관악영우사 | 816-1788 | 김천꽃동산 | 0547-434-5897 | 속초동아 | 0392-32-1555 |
| 서대문샘터 | 337-7836 | 대구(동구)영남도서 | 053-423-9193 | 원주남부서적 | 0371-761-1311 |
| 종로한일 | 737-3491 | 대구(서구)해문도서 | 053-421-8958 | 춘천경복서점 | 0361-241-2015 |
| 강서영민도서 | 697-7995 | 상주제일 | 0582-535-2377 | 전남지역 | |
| 경기지역 | | 안동종로 | 0571-53-7575 | 광주(서구)호남 | 062-227-3436 |
| 인천영풍사 | 032-884-0801 | 영주대한 | 0572-32-8597 | 순천일광서점 | 0661-52-4414 |
| 인천중앙도서 | 032-527-9350 | 점촌동명 | 0581-555-4672 | 여수대양서적 | 0662-62-2111 |
| 부천하나 | 032-663-6467 | 포항예지서점 | 0562-73-4870 | 전북, 제주지역 | |
| 성남한성도서 | 0342-706-0234 | 경남지역 | | 이리대룡서적 | 0653-52-3334 |
| 수원대교서적 | 0331-253-6350 | 마산태영사 | 0551-44-7428 | 전주세림 | 0652-82-9884 |
| 광명 광명사 | 02-809-4594 | 울산중앙 | 0522-73-7220 | 제주광장서점 | 064-33-7030 |
| 대일총판 | 0344-977-4428 | | | | |

감동의 시작

고객의 사랑, 감동으로 보답하겠습니다.

다음 세대를 위한 멀티미디어 기술

하이미디어

Play the Future today

꿈에 그리던 3DO를 내것으로—

# 기회가 왔다!

16비트 중고게임기를
가장 유리한 가격으로 보상받으시고
32비트 멀티미디어 게임기
LG 3DO 얼라이브를 장만하세요.

## LG 3DO 쓰리디오 얼라이브 보상교환 대잔치

**깜짝!**
16비트 게임기를 제품 모델에 따라
11만원에서 최고 15만원까지
보상해 준다구?

**흐뭇!**
그렇다면 LG 3DO 얼라이브의
가격 부담이 확 줄어드네!

**우쭐!**
드디어 내것이 되는구나,
환상의 멀티미디어 게임기가!

**중고 게임기를 이만큼 보상해 드리니까**
**고객 여러분은 요만큼만 부담하세요!**

| 게임기 | 보상금액 | 고객부담액 |
|---|---|---|
| 16비트 | 11만원~ 15만원 | 28만6천원~ 24만6천원 |

- 16비트 게임기 전기종
- 1인 보상 한계 : 최고 150,000원
- 보상 기간 : 7월 15일부터 7월 29일까지

**32비트 게임은 물론 영화와 노래방까지!**
**환상의 멀티미디어, LG 3DO 얼라이브**

어디까지 게임이고 어디서부터 현실인지
분간할 수 없는 환상의 32비트 게임!
그러나 게임은 시작일 뿐! 3DO 얼라이브에
비디오 카트리지만 장착하면 영화감상은
물론 노래방까지 즐길 수 있습니다.

GoldStar 3DO
얼라이브

■ GDO-101
권장소비자가 : ₩396,000

■ 비디오 카트리지(GPA-511)
권장소비자가 : ₩150,000

감동서비스

LG전자

■ 자세한 내용은 가까운 LG전자대리점, LG 3DO 게임프라자, 3DO 게임 전문점으로 문의하세요.

'95/9 값 5,000원 ·(주)제우미디어